月刊コインジャーナル４月号　平成３年３月30日発行（昭和58年11月24日　第３種郵便物認可）第16巻第４号　通巻184号　毎月30日発行

月刊コインジャーナル

The Coin Op. Journal

特集
AOU'91アミューズメントエキスポ

海外リポート
米国・インターナショナル・トイフェア

誌上講座
第11回青少年指導員養成講座②

4
APRIL 1991

今月の表紙　スーパーバレー'91　ビデオシステム(株)

sigma
遊びごころで、
ソフト&ハード
大興奮仕掛け。
いま何が楽しいかといえば、それは〝興奮〟であります。
〝興奮〟を提供できるマシンこそ、アミューズメント・スペースのスーパースターであります。
シグマのダービーシリーズは、すべて興奮仕掛け。
1人の、カップルの、グループのお客様に
楽しいリアリティあふれる〝興奮〟を提供する超ベストセラー。
だから、コレ1台でお店も繁盛間違いなしという具合。
もちろん、儲かれば
オーナーの皆さんも大興奮であります。
SIGMA MEDAL BROS
with
REGENT PRINCE
俺たちゃ繁盛請負人
繁◆盛◆快◆楽◆マ◆シ◆ン
DERBY MK-Ⅲ
10人プレイ。5頭だて、連勝複式の本格的競馬ゲーム。43億種類以上のレース展開が、高性能コンピューターの採用で実現。大穴の魅力を飛躍的に増大しながら安定したペイアウト率が維持できるセミフローティング・オッズ・システムが、人気のヒミツです。アミューズメントスペースの定番マシンとしてベストセラーを続けています。
SIGMA DERBY
WIN 4000
シグマ商事株式会社 東京都渋谷区千駄ヶ谷4-14-4 SKビル千駄ヶ谷 TEL.03-3796-0601(大代表) FAX.03-3796-0610

私達の一貫した姿勢

創る。・供給する。

広告媒体スポンサー募集！
ニューメディアスペース

大阪本社社屋

東京支社社屋

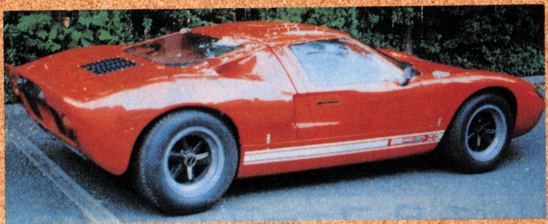
BL

（メーター付）

BONUS LINE
ボーナスライン
8-COIN

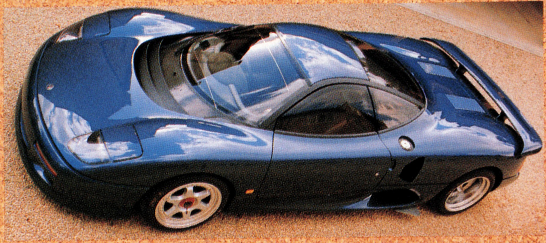
- ◆スーパーコンチネンタル(891-1)
- ◆ボーナスライン(902-5)
- ◆高速ホッパー新品販売中

PORSHE CARRERA RS 3.0 LITTER 1974年式
元所有者　故 名指揮者　ボン・カラヤン氏　価格 1億2千5百万円



FORD GT40　価格 1億円

LAMBORGHINI DIABRO
他1台　予約受付中　価格 7千5百万円



ジャガー R9R　予約受付中　価格 3億7千5百万円

Auto Bally
詳しくはお電話下さい
☎03-3582-0859

バーリーサービス株式会社
BALLY SERVICE CO.,LTD.

本　社　大阪市中央区高津2丁目7番3号
2-7-3, KOZU CHUO-KU OSAKA
〒542 電話 06(213)5255(代表)
FAX 06(211)7375
東京支社　東京都港区東麻布3丁目8番10
〒106 電話 03(3582)0857(代表)
FAX 03(3582)4735

☆テレックス：J24523 BALLY POND☆振込銀行：住友銀行日本一支店　当座番号 270270

北海道から沖縄まで、全13校のなかから１校をセレクトしてスタート。気迫が一気に燃え上がる「根性ボタン」の力も借りて見事、残り３試合を勝ち抜いてくれ●２人同時プレイ可能●打撃：あらかじめ根性ボタンを押すのがポイント。バント、スクイズなどの打ちわけ可能●走塁：次の塁を越えて走りつづけたり、盗塁・帰塁時の速度アップ可能●投球：根性ボタンの併用で球のスピードアップと変化球のキレを良くすることができる●守備：８方向レバーで操作。ただし、１、２、３塁は、自動的にベースカバーが行われる●スタミナ残量に気をつけて、優勝を目指せ。

THE NINJA KIDS

４人同時プレイ（筐体２台使用の場合）のできる忍術アクションゲーム。主人公は４人（？）の忍者人形——半蔵（ハンゾウ）、佐助（サスケ）、茜（アカネ）、玄太（ゲンタ）。それぞれ固有の武器と忍法で、群がる敵をぶっつぶしつつ進んでいきます。奥行きある画面空間で、行動の自由度も格段に拡がりました。また、レバー＋2ボタンの操作性を徹底的に追求。連続入力による特殊攻撃や、ジャンプの様々な変化などは、アクションゲームの醍醐味を感じさせます。忍者達も完全無欠のヒーローではなく、敵に潰されてぺちゃんこになったり、殴り飛ばされたり、燃えて黒焦げになったりと、ちょっぴりトンマなところもある個性派揃い。ストックると忍法の威力が上がる巻物。生命力を回復するカンヅメやワイン。無敵になる宝玉など、アイテムも多彩——。どんなに苦労をしても、悪魔を倒すまで戦い続けてしまいたくなる、ひと味違ったニューゲームです。

株式会社タイトー
本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
TEL：(03)3222-4888

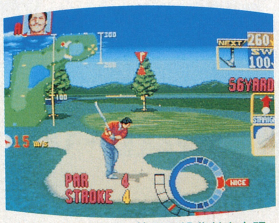
© TAITO CORP. 1990

KONAMI

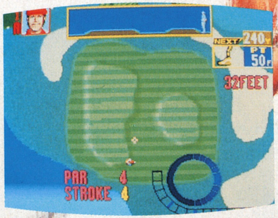
伝説は大地から生まれた。

大自然が創り出した、名門ゴルフコース「オーシャンパシフィックGC」。今年もまた多くの挑戦者が世界中から集まった。しかし優勝する者はただ一人。あなたは数々の強豪に勝ち抜き、勝者の栄光を手にすることができるだろうか。しかし忘れてはいけない。最大、最強のライバルはこの18ホール自身なのだ。

プレーヤーは個性豊かな4人の選手から選択。



専用コントローラーで抜群の操作性を実現。



グリーン上では起伏をボタン一つで確認。

▶最大4P同時プレイ可能(ディップスイッチで調整)
▶コンティニュー可能

VIDEO GAME　ゴルフィング グレイツ

GOLFING GREATS™

© KONAMI 1991

ピカデリーサーカス

PICCADILLY CIRCUS

正統派のルーレットゲームだ!!

●ロングヒットを続けるあのピカデリーサーカスが3タイプ新登場。みんながすぐに熱くなるルーレット・メダルゲームです。

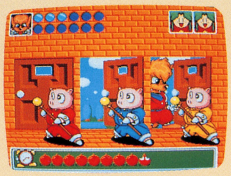
モビルワールド　ファンタジーワールド　スペースワールド

ウーヤーター™

© KONAMI 1990

こぶたのオオカミ退治!!

▶好評コナミ・ミニエンターテイメントシステム第3弾は、親しみやすい童話を題材にしました。簡単操作で親子一緒にお楽しみいただけます。



コナミ株式会社
本社・サービスセンター 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 TEL.03(3264)5678
大阪支店・サービスセンター 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 TEL. 06(334)0335
札幌営業所 〒060 北海道札幌市中央区北1条西5-2-9 TEL.011(232)3778
福岡営業所 〒810 福岡県福岡市中央区天神2-8-30 TEL.092(715)2367

namco

KNOCK DOWN '90

ノックダウン'90

単純明快なゲーム性。

長期間稼動！安定高インカム!!

故障が少なく、安全性への配慮も万全。

仕様
- 寸法：横幅810（柵取付時1,120）×奥行1,100×高さ1,790（mm）
- 消費電力：41W
- ▽：91-42948

デザイン一新!!

絶好調カーニバルシリーズ第6弾！

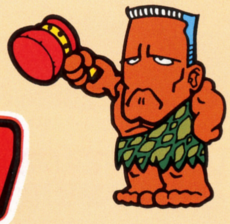
ワニワニパニックの興奮がメダルになった！

遊び方

①数字を選んでゲームスタート！
②選んだ数字と同じ数字が外周ルーレットで止まるとボーナスゲームに挑戦！
③ボーナスゲームは、点滅している数字（①で選んだ数字）のところで内周ルーレットを止めると大当たり！
止めた数字×デジタルルーレットで出た数字分のメダルがペイアウト！

仕様
- 寸法：横幅560×奥行400×高さ1,410（mm）
- 重量：30kg
- 消費電力：55W
- ▽：91-40436

カーニバルVI
CARNIVAL-VI



ワニワニパニック

意匠登録出願中

究極の景品登場

伝統工芸品 しあわせの素「純金箔セット」

100個入り　¥29,800

仕様　小瓶サイズ 42×23mm
内容　純金箔（最上級一号金箔）
　　　純度 97.66％ 重量 約23mg

良い景品の条件とは、あらゆる人に喜ばれ、いくつでも欲しくなり、更には価格が安いという事が上げられます。
しあわせの素『純金箔セット』は純金という一見高価な素材を使用しながらこれらの3条件を見事にクリアしております。
ロケーションテストにおきましてもすばらしい成績をおさめ、その人気の高さを実証致しました。究極の景品『純金箔セット』をぜひ一度お試し下さい。

「遊び」をクリエイトする――
株式会社 ナムコ

本社		〒146	東京都大田区矢口2-1-21	TEL.03（3756）2311（大代）
販売部	販売課	〒146	東京都大田区多摩川2-8-5	TEL.03（3756）2311（大代）
販売部	西日本販売事務所	〒564	大阪府吹田市江の木町20-10	TEL.06（338）3511（代）

©S.M/C/N.A 1990　© 1991 NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED

やっぱり大人気!

ちびまる子だけどでかまるパワー!!

プライズマシン

ちびまる子ちゃん

©SM/CNA 1990

みんなあそぼう!

まる子ちゃんといっしょに
遊んでくれる人を
当ててね!

仕様

- 寸法：幅640×奥行735×高さ1,490(看板含む)(㎜)
- 重量：70kg（直流電源装置含む）
- 消費電力：48W
- ▽：91-34315

※オリジナル景品100ヶ付き

定置式乗物

ちびまる子ちゃん

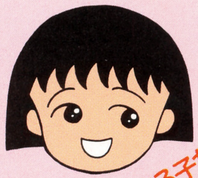
©SM/CNA 1990

えんそくバス

仕様

- 寸法：横幅1,140×奥行1,550×高さ1,670(㎜)
- 重量：160kg
- 消費電力：110W
- ▽：91-41205

ナムコ景品セット



大好評「ちびまる子ちゃん みんなあそぼう!」に最適!

ちびまる子ちゃん シリーズ新登場!!

お茶の間の人気者ちびまる子ちゃんが、あなたのロケーションを応援します。

松セット¥26,800

お得な詰め替え用セット
（キャラクターグッズ10種・お菓子2種/1030個）

竹セット¥22,800

路面店に最適なセット
（キャラクターグッズ8種/75φカプセル・230個）

梅セット¥15,800

SC店に最適なセット
（キャラクターグッズ7種・お菓子2種/75φカプセル・230個）

表示金額は消費税抜きの価格です。
※仕様は予告なく変更される場合がありますので、予めご了承下さい。

究極の占い

MYSTY

ミスティ ™

色：ブルー、ピンク

コンピュータ

占い機の決定版!!

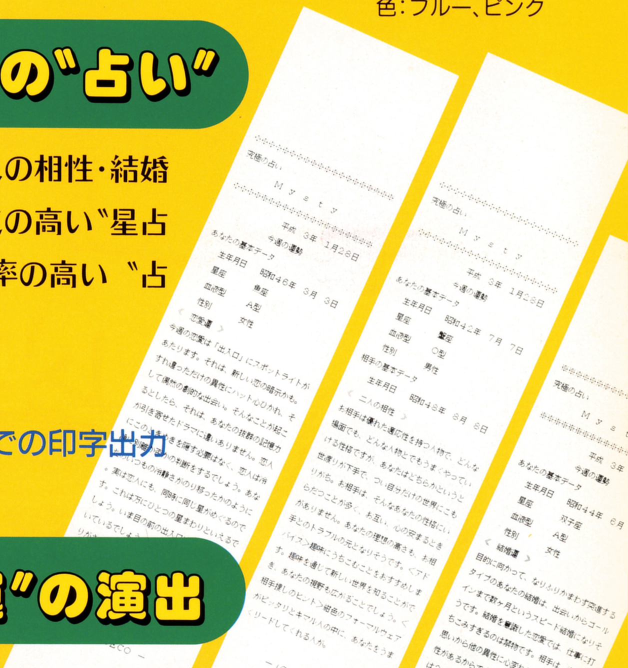
独自のマーケティング、コンセプトにもとずき企画・開発された"MYSTY（ミスティ）"は、『究極の占い機』として人気機能を搭載。あらゆるロケーションに対応し、持続的な高インカムをお約束します。

人気・その1――7項目の"占い"

選択頻度の高い7項目【性格・恋愛・二人の相性・結婚・学業・仕事・金運（ギャンブル）】に、人気の高い"星占い"、"血液型占い"をベースにした、確率の高い"占い"です。

※入力は生年月日・性別など3項目、コンピュータからの質問は5項目を用意。

漢字での印字出力



専用スタンドをお使いになれば、スタンドタイプとしてもご使用になれます。

人気・その2――"幸運（ラッキー）"の演出

7項目の"占い"の中から、女性の関心が集中する3つの"占い"【恋愛・二人の相性・結婚】を選んだ時には、"ラッキー・コイン"の当たるチャンスが！"幸運（ラッキー）"を演出します。

© 1991 DATA EAST CORP.

DECO データイースト株式会社

本　社：〒167 東京都杉並区上荻2－31－12 ☎(03)3392-4151

サービスセンター：〒260 千葉市新港219－6 ☎(0472)47-5725
大阪営業所：〒550 大阪市西区京町堀2－14－22兼吉ビル ☎(06) 448-8601
福岡営業所：〒812 福岡市博多区博多駅東3-1-4 タカ福岡ビル3F ☎(092)474-0120
DATA EAST USA, INC.：1850 Little Orchard Street San Jose, California 95125, U.S.A.

大型アミューズメント施設の
新たな魅力!!

- 設置所要面積が従来ボウリング場の約4割で済む省スペース

例) 12レーンの場合

	長さ 巾	
ボウリンゴ	17.2m×15.2m	261.44㎡
従来ボウリング場	31.2m×20.1m	627.12㎡

- コインオペレーション方式だから大巾な省力化がはかれる
- メンテナンスフリー
- ボールが小さく軽い(直径12cm・1.1kg)ので子供や老人も手軽に楽しめる
- 専用靴に履き換えなくて良い
- 本格ボウリングのおもしろさ、興奮はそのまま!
- アミューズメント施設全体のディスプレイ効果が大きく、集客の目玉となる

株式会社カプコン®
本　社／〒540 大阪市中央区大手通り1-4-12(カプコンビル) TEL (06)946-6622㈹ FAX (06)946-2077
東京支店／〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18(広尾オフィスビル) TEL(03)3440-4801㈹ FAX(03)3440-0959
松原事業所／〒580 大阪府松原市上田8－15－12 TEL(0723)30-1902㈹ FAX(0723)30-2016

ASO II LAST GUARDIAN ™

2P同時プレイ・途中参加可能

「ネオ・ジオ」シリーズ第16弾

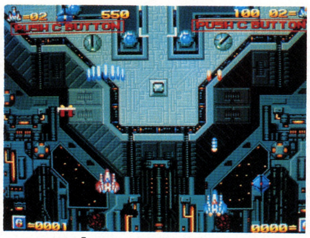
ASOII-ラストガーディアン

新　登　場

ファン待望！あのASOの興奮が、新たな翼に蘇る。

ASO伝説——それは「ASO（アーマード・スクラム・オブジェクト）」を装着した最新鋭機SYDを操り、宇宙を救った英雄のストーリー。パワーアーマーによる変幻自在な攻撃で数多くのファンを魅了し続けるあの名作が、新たな宇宙に。謎の生命体の逆襲に対し人類は、再び“伝説の英雄”にすべてを託すのだった。初代システムを受け継いだホットバージョン「ASOII」を与えられた機体は今、発進の時を待つ。前作を遥かに凌ぐ迫力のアーマーは新型を加え全11種類となり、ゴールドによる購入も可能。——— 2P同時プレイ、途中参加可能。戦略性を満載したシューティングゲームの魅力が今、ネオ・ジオに新接近。

●2機のSYDが今、過激で美しい宇宙に挑む。



●ふりそそぐ「パネル」を回収、基本性能を上げろ。

●パーツを集め完成する「アーマー」は威力抜群。

続々登場ネオ・ジオソフト！ 低価格ソフトで好評「ネオ・ジオMVS」。今後も販売価格26,000円～最高36,000円を上限に高インカムゲームをご提供します。

Burning FIGHT™

2P同時プレイ・途中参加可能

「ネオ・ジオ」シリーズ第17弾

バーニングファイト

新　登　場

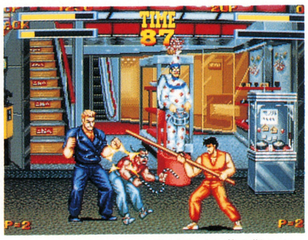
日米のワルを片付けろ。掟破りのファイトに大阪が燃える。

ニューヨークに暗躍する巨大シンジケート「キャステローラ・ファミリー」が日本に逃亡、関西の夜を支配する犯罪組織「平和組」と手を組んだ。彼らを追う、ニューヨーク市警の怪物コンビ「デューク」と「バリー」は、凄腕の日本人刑事「リュウ」に出会い、組織壊滅作戦を強行する。リアルに描かれた繁華街や地下街を舞台に、日米の多彩な喧嘩技が炸裂。敵の繰り出す数々の武器を奪い、使いこなせ。ネオンきらめく街で火花を散らすダーティー・アクション。男たちの戦いに終わりはくるのだろうか。

——— 2P同時プレイ、途中参加可能。リアルな街に躍動するアクションゲームの衝撃が今、ネオ・ジオに新接近。

●型破りな3人の刑事からマイ・キャラ選択。

●背景にはアイテムやボーナス・ステージが。



●夜の大阪で日米の正義と悪が火花を散らす。

■ご質問、ご相談は最寄りのSNKへ

大阪本社	〒564 大阪府吹田市豊津町18-8	TEL.06(338) 7007	FAX.06(338) 7150
営業本部	〒144 東京都大田区東蒲田2-2-12 リュンヌヴィラージュビル	TEL.03(3733)1122	FAX.03(3733)1139
千葉営業所	〒281 千葉県千葉市千種町327-11	TEL.0472(58)7989	FAX.0472(58)8849
熊本営業所	〒862 熊本県熊本市綿ヶ丘13-10	TEL.096(368)1515～6	FAX.096(368)1517
福岡営業所	〒812 福岡県福岡市博多区吉塚3-18-18	TEL.092(623)2778～9	FAX.092(623)2776
埼玉営業所	〒364 埼玉県北本市中丸5-13	TEL.0485(93)2180～1	FAX.0485(93)2183

Innovations in Recreational Electronic Media
生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。

irem IREM CORPORATION アイレム株式会社

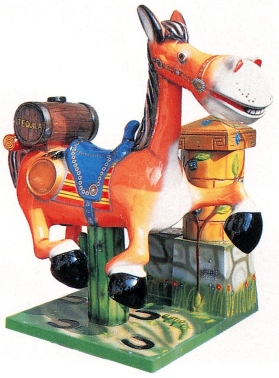
本　　社　(〒550)大阪市西区阿波座2-2-18 西本町川渕・住生ビル13F　☎(06)535-1060(代表)
東京販売所　(〒106)東京都港区南麻布3-19-23 オーク南麻布ビル　☎(03)3442-3081(代表)
Nishihommachi-Kawabuchi Sumitomoseimei Bldg., 2-18 Awaza, 2-Chome, Nishi-ku, Osaka 550, JAPAN.
☎(06)535-4885 FAX:(06)535-1710 TELEX:J63074 IREM

ミリオンスラッガー

ハイテク ワンダーランド

時間と空間を超えた楽しさ。夢あふれるファンタジー。好奇心を刺激するエキサイティングなシーンも、テクモならお手のもの。ハイテクノロジーを駆使して、大人も子供も夢中にさせる、ビッグ・エンターテイメントをつくります。 テクモは、企画から、設計、施工まで、総合的なプロデュースによって、スリルと感動をクリエイト。時代の感性をとらえた、新鮮で高感度なアミューズメントをお届けします。

バスケットチャンス


ファンキーパンチョ

ボーラーローラー

ミスターバットマン

TECMO

テクモ株式会社

TECMO,LTD.

お問い合わせは

本社：〒102 東京都千代田区
九段北4丁目1番34号
TEL.03(3222)7620・FAX.03(3222)7629
TECMO,LTD. 4-1-34, Kudan kita, Chiyoda-ku, Tokyo, 102, Japan.
Phone:03(3222)7630, FAX:03(3222)7629
Telex:J27174 TECMO

ビデオシステム株式会社
本　　社 〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35-1 TEL 075-723-0358(代)・FAX 075-723-0368
東京営業所 〒108 東京都港区芝5-11-2 橋本ビル2F TEL 03-3452-5677 ・FAX 03-3452-5520

TECMO テクモ 株式会社
TECMO, LTD.

〒102 東京都千代田区九段北4丁目1番34号
TEL.03(3222)7620～3(直通) FAX.03(3222)7629
4-1-34, Kudankita, Chiyoda-ku, Tokyo 102, Japan
Phone:03(3222)7620 Fax:03(3222)7629 Telex:J27174 TECMO

sunwise
AMUSEMENT MACHINE DEVELOPMENT

待望のニューバージョン

サンワイズ・オリジナルスチール筐体“SS-91”

■写真はジャンケンマンJPです。

スマートでシンプルなデザイン!

設置スペースをより小さく、それでいて曲面を多用しスチールでありながらも、柔らかさを表現しています。単体でも、複数台でも、ロケーションにピッタリと調和するシンプルなデザインです。

ソフト第一弾は ジャンケンマンJP (ジャックポット)

●ジャンケンマンシリーズ ニューフェイス

スリムでコンパクトなデザインがこれからの主流です。ルーレットにJP(ジャックポット)を設定、50枚のメダル配当がゲーム内容をよりエキサイティングにしました。

耐久性がアップ!

木製筐体に比べ、イタズラや移動等での破損がグーンと低下〃耐久性が向上したことにより、長期稼働を実現しました。

メダル詰まりを解消!!

外観だけではありません。トルクの強力な新型ホッパーを装備。内部機構もより充実しました。

主な仕様

- ●電源電圧：単相交流 100V 50/60Hz
- ●消費電力：32W
- ●外形寸法：間口295、奥行300、高さ950(mm)(本体のみ)
- ●重　　量：35kg(メダル重量を含まず)
- ●金庫容量：10円硬貨 2,000枚、100円硬貨 700枚
- ●メダル容量：約1,200枚(通常払出しメダルホッパー内)
- ●メダル寸法：直径25mm、24.5mm両用(25C、25φ)

※仕様は改良のため予告なしに変更することがあります。

※3連式の見本です。中央の「リトルスラッガー」は第2弾として近日発売の予定です。

2連・3連式でSC展開も!

SCゲームコーナーのシステム展開もこの「SS-91」があれば、効果的かつ安易に行なえるはずです。コーナーの美しさやイメージアップを意図的に進めているSCもすでに登場し、その計画にいち早くメーカーとして取り組んだ回答がこのシステムなのです。シンプルでスリムな外観的デザインは複数の筐体を連結して設置するのに有力で、また営業的側面からもゲームソフトの豊富さが、相乗効果を発揮し、高い収益が得られることは実証ずみです。

〈開発製造 総発売元〉 株式会社 サンワイズ
〒181 東京都三鷹市大沢 1−9−24
TEL.0422-31-2511(代) FAX.0422-31-4637

●詳しいお問い合せは当社営業部までお気軽にお電話ください。

ジャンケンマンは㈱サンワイズの商標登録です。

© TECMO,LTD.1991

TECMO テクモ 株式会社
TECMO, LTD.

〒102 東京都千代田区九段北4丁目1番34号
TEL.03(3222)7620～3(直通) FAX.03(3222)7629
4-1-34, Kudankita, Chiyoda-ku, Tokyo 102, Japan
Phone:03(3222)7620 Fax:03(3222)7629 Telex:J27174 TECMO

は、ホットな笑顔が集まります。

◎続々、新しい仲間が登場予定です。

70個(19㎝)
7匹の愉快な仲間達
¥19,800

◎可愛いブタも仲間入り！

60個
ブタ三兄弟
¥22,800

◎ファンシーペールがぬいぐるみになって登場！

4アイテム
60個(21㎝)
アニマル・ポシェット
¥22,800

◎大好評につき特別増産

60個
ゴリ三兄弟
¥21,800

やさい屋さん家族
近日発売

ナビゴン
近日発売

大奉仕セット
100個セット ¥16,800

景品を最大限に生かす各種プライズ機、クレーン、カーニバル機の取扱いも行います。

ドリームタウン

- バラ景品対応
- 幅1,520×奥行1,520×高さ1,300(㎜)

㈱セガ・エンタープライゼス

ジャンボツインⅡ

- 小物景品対応
- 幅1,000×奥行1,000×高さ1,200(㎜)

大平技研工業㈱

UFOキャッチャーDXⅡ

- ぬいぐるみ対応
- 幅1,680×奥行840×高さ1,970(㎜)

㈱セガ・エンタープライゼス

くるくるハンティング

- カーニバル景品対応
- 幅6,000×奥行4,500×高さ2,700(㎜)

タスコ㈱

ジャンピングコブラ

- カーニバル景品対応
- 幅4,700×奥行4,600×高さ2,500(㎜)

タスコ㈱

オリジナルぬいぐるみの企画製造を承ります。

★上記の表示価格には 送料、消費税は含んでいません。
★景品のセット内容は変更する場合があります。
★ゲーム景品、ゲーム機械のことなら何でもご相談ください。

NAVIS INDUSTRY CO., LTD.

ナビス・オリジナルタッグは品質
保証と信頼の安心マークです。
自信を持ってオススメします。

ハートの込もったぬいぐるみに

色彩あざやかニューアイテム
バラエティーセット
(UFOキャッチャー用)

楽しさいっぱいのニューアイテム
キャラクターセット
100個セット ¥18,000

愉快で愉しいキャラクターグッズセット!
SPORTS KISS
100個セット 近日発売

みんなのアイドル
ミッキーマウスセット
(ジャンボツイン・キントウン・ジャンボタワー用)

ニューアイテム続々登場!
時 計 セ ッ ト
100個セット ¥20,000

キーホルダーのニューアイテム
ジュエリーキーホルダーセット
100個セット ¥18,000

おしゃれのワンポイント
アクセサリーセット
100個セット ¥20,000

セ ッ ト 名	個数	セット価格	セ ッ ト 名	個数	セット価格
お楽しみSET	100	¥16,000	アニマル家族	100	¥19,800
各種 ライターSET	100	¥18,000	FANCY PAIL ぬいぐるみ	53	¥18,800
ボールペンSET	100	¥18,000	各種キーホルダーセット	100	¥16,000

企画製造・総発売元
NAVIS ナビス産業株式会社
本社:〒593 大阪府堺市八田西町2丁21-26
TEL.0722(78)2909 FAX.0722(77)0736
営業所:〒556 大阪市浪速区桜川1丁目1-28三宝ビル

半蔵、佐助、茜、玄太。オレたちニンジャのニューエイジ！

ニンジャキッズ

THE NINJA KIDS™

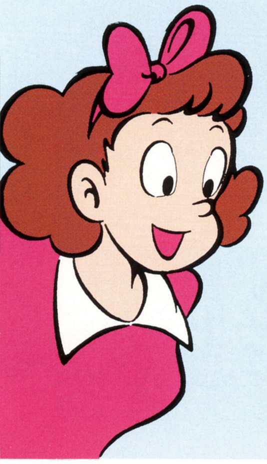
忍ばない、影に生きない4人のニンジャ

㈱タイトー

PARADISE ALLEY™

パラダイス アレイ

アメリカで人気のカーニバルゲーム！
アミューズメントスペース用に
ショーアップして**新登場!!**



- ３人同時にプレイできる大型シューティングゲーム機。
- 強力エアライフル（ＢＢ弾）で、景品をねらい撃ち!!
- 係員は景品の補充のみ、常にゲーム機についている必要はありません。

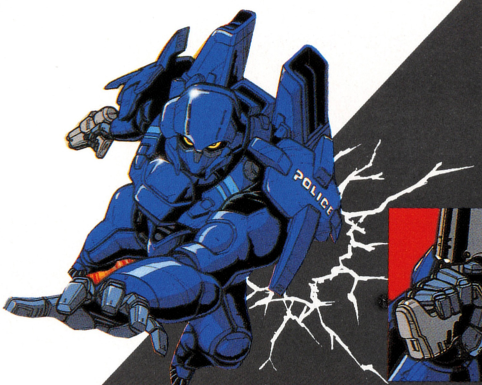
仕様
サイズ W2560×D3000×H1215
重 量 672.3kg
消費電力 2000W
最大消費電流 40A

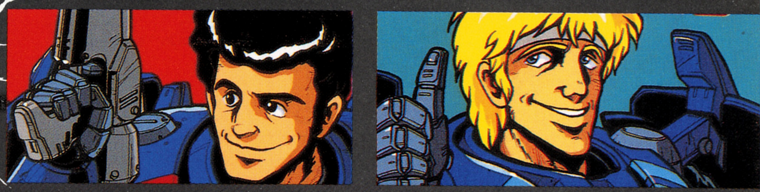
㈱タイトー

ハイスピード3Dシューティング

Steel Gunner

スティールガンナー





撃ちはじめたら 止まらない!!

© ㈱ナムコ

株式会社 日本システム

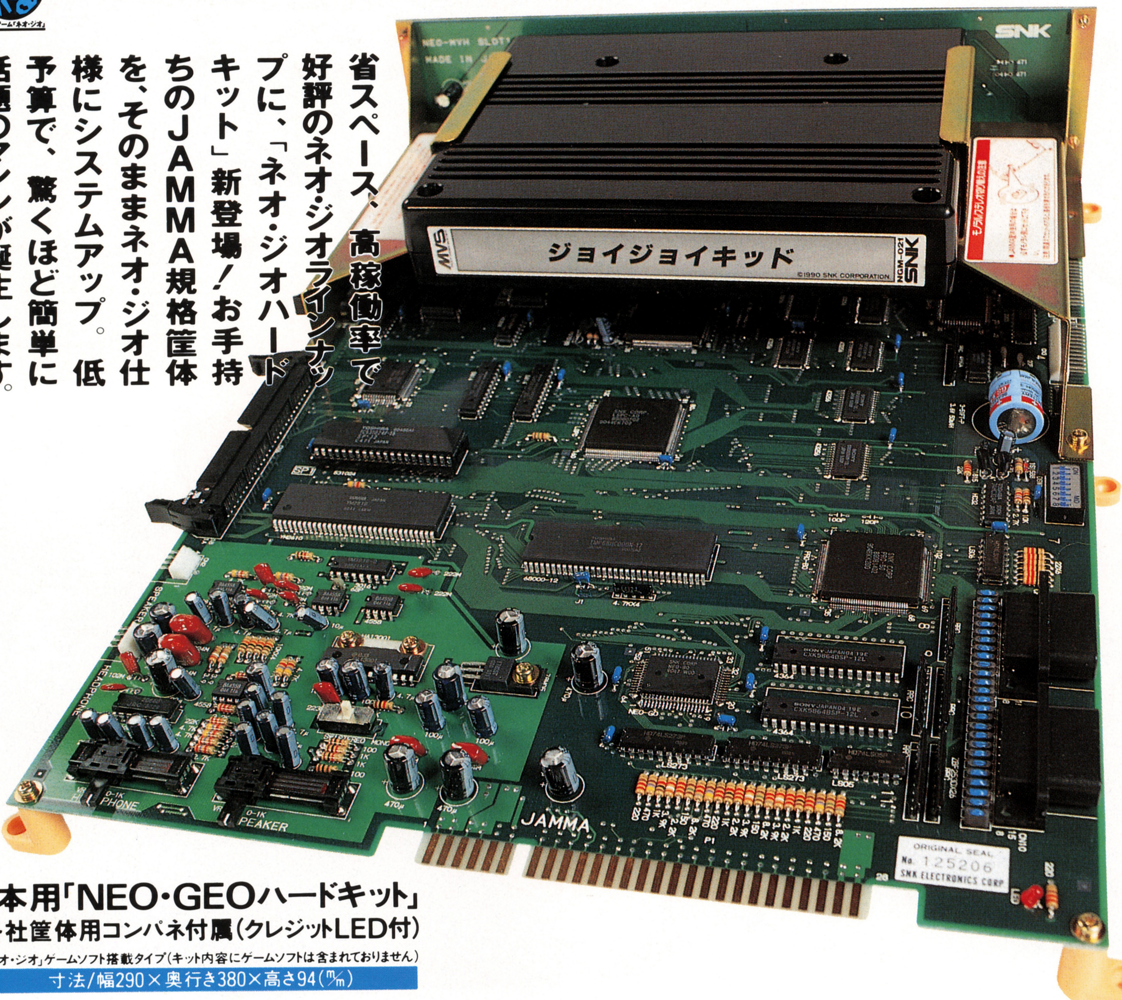
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺東町1-2-3 ボヌールビル
TEL 0422-21-3210
振込銀行・太陽神戸三井銀行吉祥寺支店（当）5232242 ㈱日本システム

実用新案出願中「NEO・GEO」「MVS」は、SNKの登録商標です。©1991 SNK CORP.

JAMMA対応。

1本用「ネオ・ジオ」ハードキット。

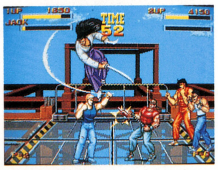
省スペース、高稼働率で好評のネオ・ジオラインナップに、「ネオ・ジオハードキット」新登場！お手持ちのJAMMA規格筐体を、そのままネオ・ジオ仕様にシステムアップ。低予算で、驚くほど簡単に話題のマシンが誕生します。



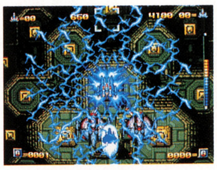
1本用「NEO・GEOハードキット」
各社筐体用コンパネ付属(クレジットLED付)
「ネオ・ジオ」ゲームソフト搭載タイプ(キット内容にゲームソフトは含まれておりません)
寸法/幅290×奥行き380×高さ94(㎜)

MVS MULTI VIDEO SYSTEM

凄いゲームが目白押し！



大阪を舞台に、日米の多彩な喧嘩技が炸裂する！
Burning FIGHT™
バーニングファイト



あのASOの興奮が、新たな翼に蘇る。
ASO II LAST GUARDIAN™
ASOII-ラストガーディアン

ジャンボツインII

●H1,200×W1,000×D1,000㎜ 〒91-41458
大平技研工業㈱

ジャンボタワー

ターンテーブルゲームの決定版！

●H1,890×W900×D700㎜ 〒91-41458
大平技研工業㈱

ウルトラマン倶楽部 ウルトラマンバトル

興奮のスロットバトル登場！！

●H1,400㎜(アイキャッチ・キャスター含む)
H1,235㎜(アイキャッチ含まず)
W500×D585㎜

©円谷プロ/㈱バンプレスト

株式会社カワクス

本　　社/ 東大阪市川俣3丁目1番35号 〒577 ☎(06) 787-1881 FAX (06) 787-1952
東京営業所/ 東京都台東区東上野1丁目24番4号(丸千第2ビル1F) 〒110 ☎(03) 3837-3884 FAX (03) 3837-3887
福岡営業所/ 福岡市中央区大名2-3-2 〒810 ☎(092) 713-1083 FAX (092) 771-7223

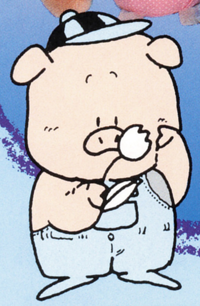
●子供の夢を縫い込んだハイクオリティぬいぐるみ

〈ぬいぐるみ景品は愛、愛はお客様を嬉しくさせます。〉

景品は感謝の気持ちです。

カーニバル用オリジナル製品

（単品扱い）

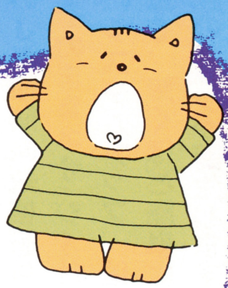


¥19,800

粒選りセット

（100ヶ入り）

◀ SYSTEM SERVICE(SSブランド)の表示タッグが信頼の証しです。



●システムセット・スーパーDX ¥22,000 （55ヶ入り）

●SS-18セット ¥22,800 （12種60ヶ入り）

●システムセット〈小〉 ¥19,800 （180ヶ入り）

●シスザウルス
●シスザウルス・ベイビー

（カーニバル用）（1ヶ¥300）

〈親子各5色〉

★当頁掲載の他にも各種商品扱っております。 ※価格は送料、消費税別です。

企画製造販売元

SYSTEM SERVICE CO., LTD.

システムサービス株式会社

〒173 東京都板橋区大山金井町36-10 シャトーフレンズ1F

TEL 03(3956)3181 FAX 03(3956)3699

★〈SSブランドのぬいぐるみ〉は、高品質・低価格を、企画、製造、流通ラインの合理化で達成させたオリジナル製品です。セット内容は粒選りで、毎月、新企画商品を追加しています。

¥30,000
ライターAセット
(100ヶ入り)

¥20,000
ライターBセット
(100ヶ入り)

¥35,000
アクセサリーセット
(100ヶ入り)

●キャラクターグッズセット ¥18,000
●トコログッズ、ちびまる子、その他 (100ヶ入り)

●ラグビーボール (10色40ヶ)
●サッカーボール (6種35ヶ)
@¥320

ぬいぐるみ					セット景品				
品番	商品名	サイズ(cm)	入数	金額	品番	商品名	サイズ(cm)	入数	金額
N-1	システムセット	12~25	100	¥19,800	G-1	キャラクターセット	75∅用	100	¥18,000
N-2	システムBセット	12~25	100	¥19,800	G-2	お楽しみセット	75∅用	100	¥18,000
N-3	システム18セット	18	60	¥22,800	G-3	時計セット	75∅用	100	¥18,000
N-4	システム小セット	10	180	¥19,800	G-4	ライターセット	75∅用	100	¥18,000
N-5	システム中―Fセット	12	100	¥13,500	G-5	ジャンボツイン用景品セット	75∅用	250	¥50,000
N-6	スモール(ポンポン)	12	100	¥12,000	K-2	システムライターセット	5~6	100	¥20,000
N-7	SUPER DXセット	20~	50	¥22,000	カプセル入り景品				
N-8	DXセット	20~	50	¥20,000	品番	商品名	サイズ(cm)	入数	金額
N-9	シスザウルスセット	25	30	¥12,600	C-1	75㎜カプセルⓐセット		300	¥22,500
N-10	シスザウルスベビーセット	18	64	¥19,200	C-2	75㎜カプセルⓑセット		300	¥16,500
N-11	フットボールセット	20	40	¥12,800	C-3	46㎜カプセルⓐセット		800	¥24,000
N-12	サッカーボールセット	18	35	¥11,200	C-4	46㎜カプセルⓑセット		800	¥18,400
N-13	トルトルキャッチャーキャラクターシリーズセット	17	100	OP ¥25,000	(送料・消費税は別)				

とれたて新鮮組!八百屋横丁の住人たち(5月発売予定)

●とるとるキャッチャー ㈱バンプレスト製 (100ヶ入り)

★オリジナル高級ぬいぐるみの企画・製造も承ります。

※少量発注も承ります。※ゲーム景品用から販促用、販売用までぬいぐるみに関することなら何でもご相談下さい。

企画製造販売元
SYSTEM SERVICE CO., LTD.
システムサービス株式会社

〒173 東京都板橋区大山金井町36-10 シャトーフレンズ1F
TEL 03(3956)3181 FAX 03(3956)3699

あつくなって やめられない!

絵柄に合わせてゲーム盤のランナーが走る。実戦さながらのエキサイティングなベースボール機。

★メダル貸出し機能つき
メダルと10円硬貨、100円硬貨が使える3ウェイ方式。
100円硬貨投入時はメダル貸出し機能が働きます。(払出し枚数調整可)

★サービスゲームつき
100円硬貨を投入すると、メダルの貸出しと同時に5ラインがパッと点灯。
うれしい1ゲーム(3メダル分)サービスとなります。

★狙える点滅ランプ機構つき
"ホームラン"が2つ揃って右端を狙うだけ、といった場合リーチ音が鳴り、
ランプが点滅してストップボタンを押すタイミングをガイドします。
(でも、当ったり当らなかったり……)

ロケテストで客付、売上の記録達成。
ベストセラー"ボーナスチャンス"の姉妹機
として併設使用で更に効果抜群!

●幅507㎜×奥行510㎜×高さ1,400㎜●重量83kg

〔製造元〕株式会社 ユニバーサル

総発売元
株式会社 宝娯楽
TEL044(277)7881㈹/FAX044(277)7814
〒210 神奈川県川崎市川崎区池上町9－10

駆け引き絶好！仕掛けを凝らしたAMスロット、新発売です。

置いてびっくり！ 売上げが全く落ちない高人気スロット、
安心してお求めいただけます。

熱くさせる本格派
BONUS CHANCE
ボーナス チャンス
PART II

ボーナスチャンスでフィーバーをつかもう

これは快感！ ビッグボーナスで計18回、ボーナスで6回のフィーバープレイができ、手持ちメダルを一気に増やせます。

★メダル貸出し機能つき

メダルと10円硬貨、100円硬貨が使える3ウェイ方式。100円硬貨投入時はメダル貸出し機能が働きます（払出し枚数調整可）。

★サービスゲームつき

100円硬貨を投入すると、メダルの貸出しと同時に5ラインがパッと点灯。うれしい1ゲーム（3メダル分）サービスとなります。

★狙える点滅ランプ機構つき

"7"が2つ揃って、右端を狙うだけ、といった場合、リーチ音が鳴り、ランプが点滅してストップボタンを押すタイミングをガイドします（でも当ったり当らなかったり……）。

SCロケでもゲーム場でも、高売上げ請合です。

〔製造元〕株式会社 ユニバーサル

総発売元
株式会社 宝娯楽
TEL044(277)7881㈹/FAX044(277)7814
〒210 神奈川県川崎市川崎区池上町9－10

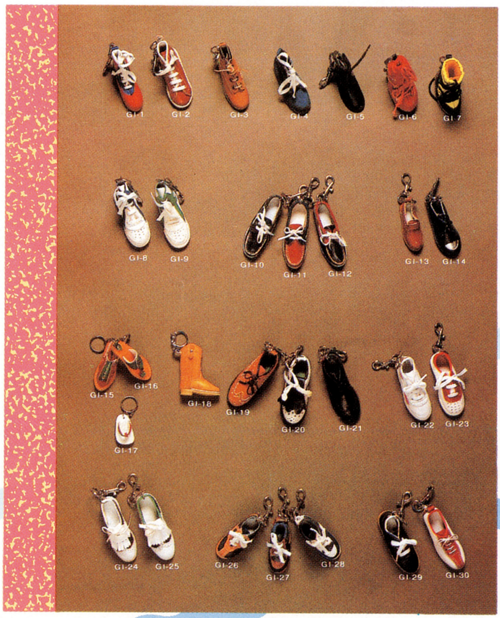
● 幅 507mm × 奥行 510mm × 高さ 1,400mm ● 重量 83kg
● 〒61-12556（外部電源装置使用）

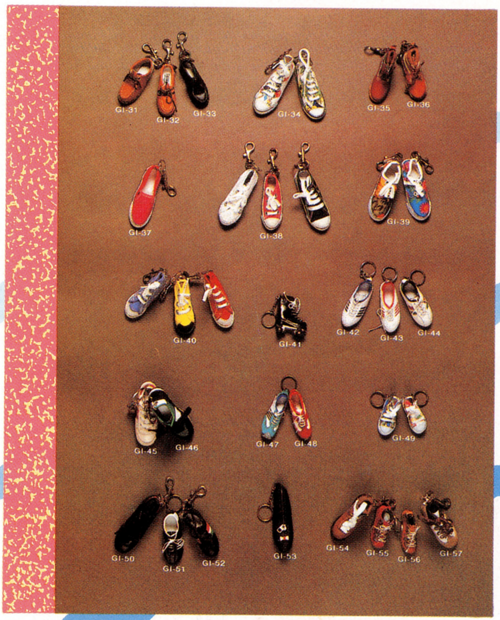
大好評
発売中!

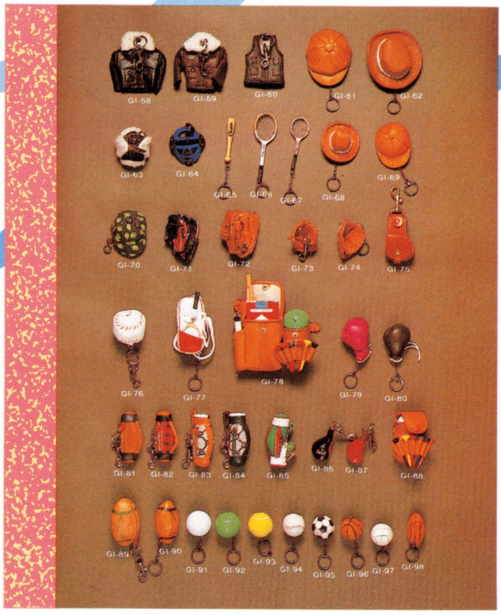
★TOP QUALITY

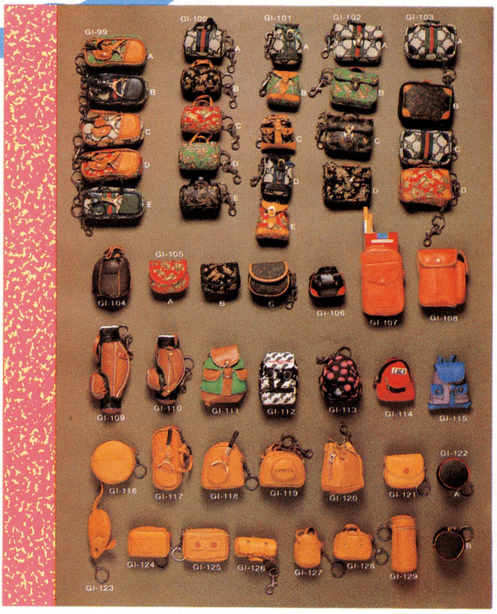
ミニチュア・マスコット キーホルダー

本革使用で高品質、リアルさ満点!!









75ø
カプセル
対応

オリジナル・セット

100ヶ入り
¥24,800(税別)

株式会社 ミッチェル

〒166 東京都杉並区阿佐ヶ谷南3-12-1 栄ビル2F

MITCHELL CORPORATION

Sakae Bldg. 2F, 3-12-1 Asagaya-minami Suginami-ku, Tokyo, Japan 166

Telephone:03-3220-2647 FAX:03-3220-2607

Better Business Together
あなたの会社の繁栄が、私たちの繁栄です。
スティールガンナー
Steel Gunner
2人同時プレイ可能
一挙に破壊!
VIOLENCE!
SPEED!
ACTION!
W 780×D 1,100×H 2,040(mm)
〒95-3423
Ⓒ㈱ナムコ
VIDEO GAME ゴルフィング グレイツ
GOLFING GREATS
©KONAMI 1991
伝説は大地から生まれた
コンティニュー可能
4P同時プレイ可能
コナミ㈱
Rad Mobile
ラッドモビール
HI-ENTERTAINMENT GAME SERIES
エピキュリアン
スピード快楽者よ!!
32ビットCPU搭載「システム32」第一弾
デラックスタイプ
W 1,300×D 1,800×H 1,650(mm)
〒95-3166
㈱セガ・エンタープライゼス
FINAL LAP 2SD
ファイナルラップ2スタンダード
★ファイナルラップ改造用ROMキットも大好評発売中!!
売上・人気、絶好調!!
通信機能付第5弾!!
W 1,230×D 1,610×H 1,850(mm)
〒95-3991
※最高4台8シートまで接続可能です。
Ⓒ㈱ナムコ
株式会社アミューズオリエント
東京都豊島区北大塚2-9-12 〒170 ☎03(3940)3271㈹ FAX 03(3949)1122

次々に高インカム記録！大好評発売中です。

本物のミニカーがグウォーンと走るチビッ子レース。エキサイティングでスピーディ！しかも単純であることが受けています。

みんなで競う1周勝負

かつとびレース

KATTOBI RACE

わずか4秒の闘い

勝負が早くてエキサイティング。何度もプレイされるから高インカムです。

倍率ルーレット付

狙った車に3枚までメダルが賭けられ、最高10倍までの払戻し。レースの間に倍率ルーレットがどこに止まるか、ドキドキさせるゲーム展開です。

3人でプレイ可能

3つの車それぞれに賭けることができるため、3人の同時プレイも可能。1人でも2人でも3人でも楽しめるゲームです。

●幅450㎜×奥行500㎜×高さ1,200㎜（キャスター別）●メダル、10円、100円（メダル貸出し専用）の3ウェイ方式●音声、BGM入り●外部電源（▽61-12640）方式採用

●筐体および仕様は予告なく変更する場合があります。

TOWA 株式会社トーワジャパン

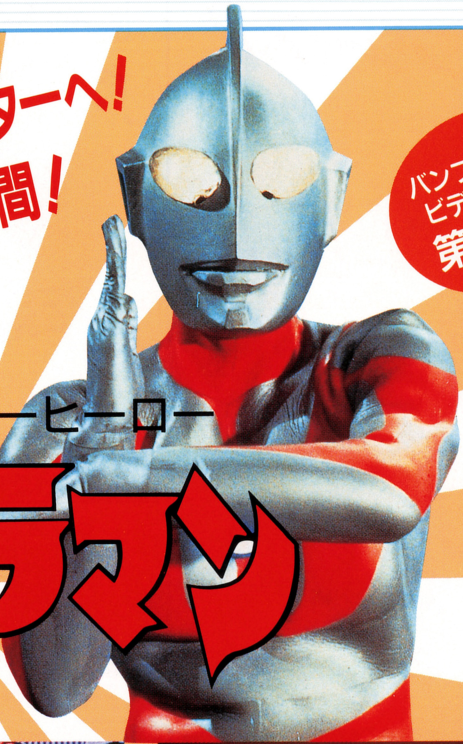
〒164 東京都中野区本町1丁目31番6号

TEL.03-5371-0560 FAX.03-5371-8750

ゲーム基板も良いものを厳選してお届けします。

トーワジャパンは、国際的ネットワークを生かし、ゲーム基板などあらゆる製品を扱います。

光の国からゲームセンターへ!
タイムリミットは3分間!



バンプレストのビデオゲーム第1弾!

待っていたスーパーヒーロー

ウルトラマン

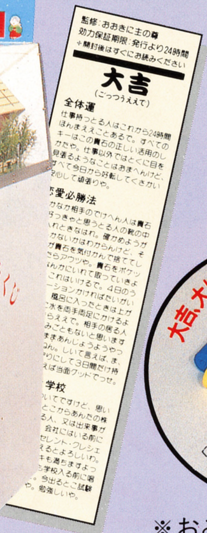
© 円谷プロ © BANPRESTO/BANDAI

パンチ、キック、ジャンプ! 多彩な動きとリアルなグラフィックで、実写を完全再現!
スペシウム光線を始め「八つ裂光輪」、「ウルトラバリア」など、技のバリエーションが豊富!

㈱バンプレスト

置くだけで御利益あらたか!

しあわせ まねき♥ おみくじ
〈しわまねき〉



相変わらずの高売上げで、話題性も抜群です。

おみくじソフトは、宝くじが当たるスピードくじ付ですから、いつまでも高人気です。

〈1セット200本販売〉

おみくじソフトの補給に
これは便利!!
〈ワンタッチ・アダプター〉

オプション価格：5,000円

実用新案出願中

●幅 420mm×奥行 500mm×高さ 1,200mm ●Ⓣ91-23586

※おみくじソフト(200本単位)は別売りです。

セガ ソフトディスク 10、5 高価買い取り致します。

TOWA 株式会社トーワジャパン

〒164 東京都中野区本町1丁目31番6号
TEL.03-5371-0560 FAX.03-5371-8750

いつでも 子供の遊び心を考える タニガワです

チビッコ向けスロットの決定版
3台並べて売上げ3倍!!

大好評シリーズ!!

画期的モーションピクチャー方式
それいけ ホームランII
ちびっこ やきゅう

☆嬉しい! 記念メダルも払い出します。

くるくる回る動物村
かわいいなかま

☆ノッて遊べるBGM(音楽)入りです。

乗物いっぱい楽しいな
うんてんしゅ はぼくだ

☆SCロケにもピッタリの健全スロット。

●幅500㎜×奥行350㎜×高さ1230㎜ ●重量 49kg ●メダル、10円、100円(メダル貸出し)の3ウェイ方式 ●記念メダル払出し機構付 ●BGM入り ●〒61-14473 (出力24V電源使用) ※仕様は予告なく変更することがあります。

定置式乗物
ちびまる子ちゃん
©S.M.C.N.A 1990
えんそくバス

巷を賑わす
最強ヒロイン
元気に登場!!

●寸法：横幅1,140×奥行1,550×高さ1,670(㎜)
●重量：160kg ●〒91-41205

Ⓒ㈱ナムコ ⒸS.M/C/N.A1990

ニュースウィートランド
NEW SWEET LAND
namco

好感度 ナンバーワン

アンケート
調査に基づく
ニューカラー!

●寸法：幅1,380×奥行1,380×高さ1,180(㎜)
●重量：130kg ●〒91-42375

Ⓒ㈱ナムコ

ハイスピード3Dシューティング
Steel Gunner
スティールガンナー

プレイヤーの気分は
シネマチック
ヒーロー!!

●寸法：幅780×奥行1,100×高さ2,040(看板取り外し時1,900)(㎜)
●重量：165kg ●〒95-3423

Ⓒ㈱ナムコ

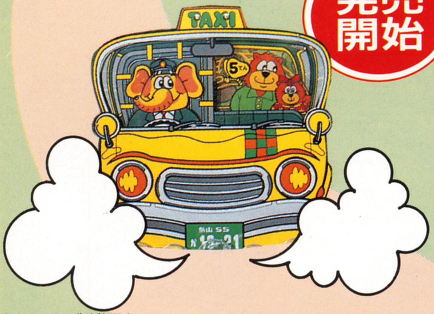
TGM 株式会社 タニガワ
埼玉県越谷市神明町3-410-2 TEL 0489(76)3211 FAX 0489(75)9745

いつでも 子供の遊び心を考える タニガワです

いい日、わるい日、ふつうの日 はたらきものタクシー WORKING TAXI

ドキドキのプライズ機
得点が増えたり、減ったり！面白い。

発売開始



● 寸法：H 1,450（ディスプレー含む）× W 450 × D 500（mm）
〒91-34315

㈱カトウ製作所

更に内容充実、低価格で遂に登場!!

好評発売中

DRAGON FEVER III
ドラゴン・フィーバーIII

超人気製品
シリーズ最新第3弾
ドラゴンフィーバーIII

特長

- パチンコ台が、9号ワクに変わりました。
- 景品払い出しカウンターサービススイッチを装備し、一層管理がし易くなりました。

寸法：H 1550 × W 630 × D 450（mm）

LUCKY CRANE ラッキー・クレーン

長期売上げ安定マシン

しっかり管理で売上10倍!!
太くて長〜いお付き合い。

● H 820 × W 670 × D 1160（mm）
● 〒91-16066

㈱ユーピーエル

ファイナルラップ FINAL LAP 2

大好評発売中

売上、人気とも超一流！

寸法：H 1850 × W 1230 × D 1610（mm）

Ⓒ ㈱ナムコ

ピカデリーサーカス PICCADILLY CIRCUS

正統派！ルーレットゲーム!!

● ロングヒットのピカデリーサーカスが3タイプ！

スペースワールド　ファンタジーワールド
モビルワールド

コナミ㈱

ワニワニパニック

ランダムに出てくるワニを、
ハンマーで叩いてやっつけろ！
汗がでる、勇気もでるでる、
ワニ退治!!

寸法：1130 × 830 × 1490（mm）　Ⓒ ㈱ナムコ

TGM

株式会社 タニガワ

埼玉県越谷市神明町3-410-2 TEL 0489(76)3211 FAX 0489(75)9745

★フェイスが選ぶ ベスト ヒット 確実 商品★

株式会社フェイス
〒164 東京都中野区弥生町2−26−2 第2Kビル
TEL.03(3229)1101㈹ FAX.03(3229)3555

★フェイスが選ぶ ベストヒット確実 商品★

コナミ(株)

テクモ(株)

Burning FIGHT™
バーニングファイト

ASO II LAST GUARDIAN™
ASOⅡ-ラストガーディアン

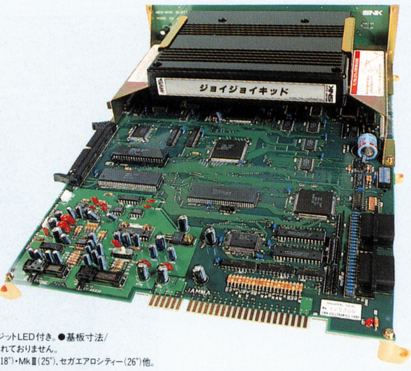
(株)エス・エヌ・ケイ

JAMMA対応。

1本用「ネオ・ジオ」ハードキット。

高稼働率、高収益で人気の「ネオ・ジオMVS(マルチビデオシステム)」に、ハードキット登場!MVS用ゲームカセット1本を搭載したゲーム基板はJAMMA規格に対応。お手持ちの筐体が、低予算で簡単にネオ・ジオ仕様となります。

NEO GEO™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」



●専用コンハネ付属(各社筐体に合わせてご用意しております。)クレジットLED付き。●基板寸法/幅290×奥行き380×高さ94(㎜)●キット内容にゲームソフトは含まれておりません。
対応筐体/SNKキャンディ25°・26°、タイトーMM-5(25°)、ジャレコポニーMkⅡ(18°)・MkⅢ(25°)、セガエアロシティー(26°)他。

株式会社フェイス
〒164 東京都中野区弥生町2−26−2 第2Kビル
TEL.03(3229)1101(代) FAX.03(3229)3555

ヒットを超えてホームラン!!長期高収、ロケを選ばず。

THE野球拳

ニューソフト PART 12 新発売

ニューソフト PART 12

2月25日より
絶賛発売中!!

上田 美緒
(B84, W59, H88)

姫野亜利砂
(B85, W59, H86)

藤咲ゆかり
(B90, W60, H88)

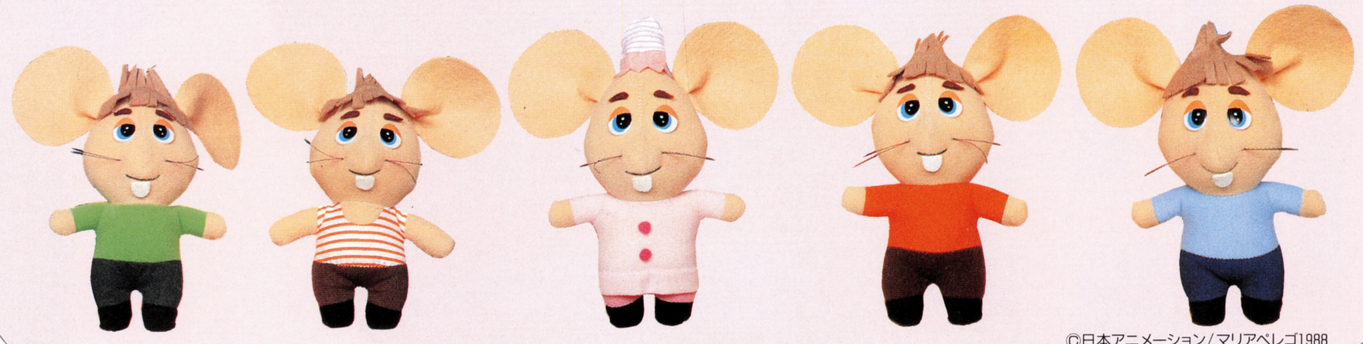
沢田未菜子
(B90, W58, H86)

NEW 株式会社ジャトレ
〒102 東京都千代田区麹町5丁目7番地
秀和紀尾井町TBRビル612
TEL 03(3239)4731・FAX 03(3239)4654

うわぁー!! こんなのがほしかった!!

4月下旬発売予定

トッポジージョ (100個入)¥30,000



©日本アニメーション/マリアペレゴ1988

4月発売予定

CBキャラ永井豪ワールド
(100個入)¥25,000
©ダイナミック企画

5月発売予定

とれたて新鮮組/八百屋横丁の住人たち
(100個入)¥25,000
©C.L.S/M.KASHIMA/BANPRESTO

とるとるキャッチャー 景品用ぬいぐるみ

6月発売予定

ゴジラシリーズ
(100個入)¥25,000
©東宝・東映映画

7月発売予定

ガンダムシリーズ
(100個入)¥25,000
©創通エージェンシー・サンライズ

ウィズの特選景品セット

A-DXセット(100個入)
OP価格¥19,800

Cセット(100個入)
OP価格¥19,800

キャラクターセット(100個入)
OP価格¥18,000

ぬいぐるみOAO-5(16アイテム100個入)
OP価格¥19,800

オリジナル時計セット(100個入)
OP価格¥20,000

Aセット(100個入)
OP価格¥19,800

セット名	個数	セット価格
キーホルダーセット	100	¥18,000
バラエティーセット	100	¥18,000

With 株式会社ウィズ
〒531 大阪市北区中津1丁目17番23号
梅田サービスビル502号
TEL 06(359)0955 FAX 06(359)0956

-04

MVS Multi Video System

お気軽
手軽に
高収益!

この写真は試作品のため量産タイプとは意匠・仕様が多少異なります。
実用新案出願中「NEO·GEO」、「MVS」はSNKの登録商標です。

続々登場ネオ・ジオソフト!

低価格ソフトで好評「ネオ・ジオMVS」。今後も販売価格
26,000円〜最高36,000円を上限に高インカムゲームをご提供します。

ミニスペース!

ネオ・ジオMVSシリーズ

SCB-U4

大好評"MVS"に
待望の最小モデルが新登場!

お店の限られたスペースを活かして、最大限の効果を実現——発売以来8ヶ月、ショップ関係の新たな収入源、話題性アップとしてもご好評いただいております高収益ゲームマシン「ネオ・ジオMVS」に、シリーズ最小のSC用アップライト筐体「SCB-U4」が待望の新登場! どなたでも扱えるシステム設計、低価格でのソフト供給など「ネオ・ジオMVS」シリーズならではの先進性が、あらゆるロケーションで幅広く威力を発揮。コンパクトボディにゲームソフト4本を同時搭載した「SCB-U4」なら、わずかなスペースからあらゆる客層に対応、高稼働率、高収益を達成します。すでにSC機設置のお店でも、現スペースのまま話題性、収益アップ。

※レンタルストア、ショッピングセンター、玩具店、ホテル・旅館などに「SCB-U4」をとくにお薦めします。

ソフト4本搭載型

手軽なメンテナンス性を発揮する
先進のシステム設計。

これまでめんどうだったメンテナンスのイメージを一新。「SCB-U4」なら筐体自体をまったく動かすことなく、前面から各種メンテナンスを短時間でスムーズに行うことができ、しかも作業のための余分なスペースや手間を必要としません。また丈夫で扱いやすいカセット式ソフト(ネオ・ジオMVSソフト)を採用。面倒だったゲーム交換も、筐体前面からどなたでも簡単に行え、専用人員はまったく必要ありません。搭載ゲームの入れ替えも気軽にでき、プレイヤーを飽きさせない安定した集客力を発揮。「SCB-U4」ならではの魅力あふれる展開も可能です。

●どなたでも簡単にソフト交換が可能。

ネオ ジオ マルチビデオシステム
SCB-U4
新 登 場

SCB-U4●寸法(cm):幅52.0×奥行62.5×高さ141.5(遊び方パネル板含む)●使用ユニット:NEO-MVH MV4、定格AC100V、定格周波数50/60Hz、消費電力100W●特長:ネオ・ジオMVSソフト4本内蔵可能、HI-FIステレオスピーカー搭載

ニューゲームを驚異の低価格で。

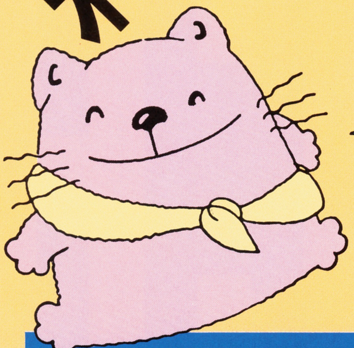
ソフト販売価格26,000〜36,000円未満。高インカムゲーム続々供給。高性能メインハードをあらかじめ筐体側に搭載。従来の基盤方式に比べて約1/5(当社比)、26,000円から、36,000円を上限とする驚異の低価格にて話題の高インカムゲームソフトを続々とお届けします。人気ソフトのストックも可能、新作ゲームにも低予算で気軽に対応できるため、常に話題性を持続させ高収益を達成。

「ネオ・ジオMVS」ソフトカートリッジ。

SNK
製造元/株式会社エス・エヌ・ケイ

ウィズ
販売代理店/株式会社ウィズ
〒531 大阪府大阪市北区中津1-17-23 梅田サービスビル502号
TEL. 06(359)0955 FAX. 06(359)0956

オペレーターが選ぶオペレーターのための景品



ニッコリ笑顔
可愛い動物!!

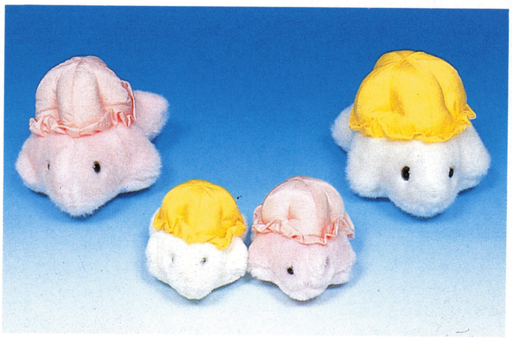
ぬいぐるみAセット　100個入り
OP価格￥19,800

好評
発売中

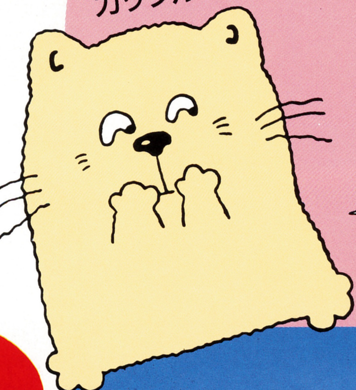
カバくんセット　50個入り

好評
発売中

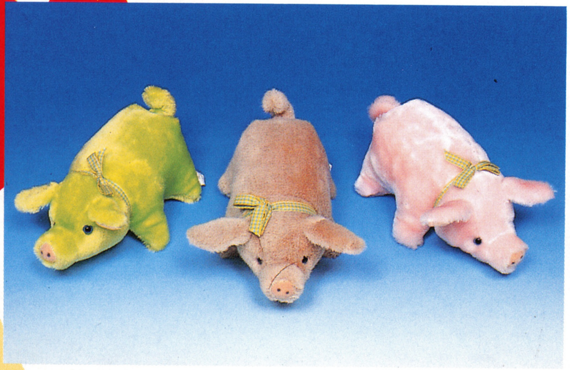
カップルセット　50個入り



カメセット　25組・50個入り
OP価格 ￥19,800



プッと吹き出す
楽しいキャラ!



ブーブーセット　50個入り
OP価格 ￥19,800

デラックスセット　50個入り
OP価格 ￥19,800

富貴商会　〒520 大津市稲葉台33－3
TEL0775(26)2937　FAX0775(26)3853

※掲載写真と内容が異なる場合があります。

信頼を製(かたち)品でお届けします。

Rad Mobile

ラッドモビール

HI-ENTERTAINMENT GAME SERIES

32ビットCPU搭載「システム32」第一弾!!

スーパーリアルなシーン連続!!

デラックスタイプ
〈サイズ〉H 1,650×W 1,300×D 1,800 (mm)
〒95-3166

(株)セガ・エンタープライゼス

Steel Gunner

スティールガンナー

撃ちはじめたら止まらない!!

© (株)ナムコ

〈サイズ〉H 2,040×W 780×D 1,100 (mm) 〒95-3423

GOLFING GREATS

VIDEO GAME　ゴルフィング グレイツ

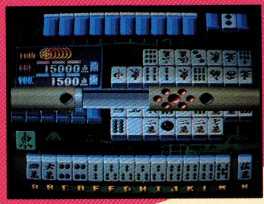
伝説は大地から生まれた

コナミ(株)

FEEL SO GOOD!! とってもE雀™

潜入!アイドルプロダクション

アイドル達と、麻雀勝負!!



(有)セイブ開発/テクモ(株)

Super PINBALL ACTION

スーパーピンボールアクション™

わっ?こんなピンボール!!

テクモ(株)

スクラッチ景品

大企画第3弾

トッポジージョ
〈100個入り OP価格 ¥30,000〉
© 日本アニメーション/マリアペレゴ1988

大企画第3弾

Baseball Club
ベースボールクラブ
〈100個入り OP価格 ¥30,000〉

大企画第2弾

M・B・Sセット
〈60個入り　新 発 売〉

メディア商事株式会社
〒578 東 大 阪 市 今 米 2 番 2 号
TEL.0729-64-0717 FAX.0729-64-2059

sigma

MC-2200

千円紙幣、五百円・百円硬貨対応のオールインワンタイプ

ダブルホッパー採用で、1台2役のスーパー機能。

特　長

- 新開発高性能紙幣識別機搭載。
- 100円/500円硬貨2WAY式電子セレクター搭載。
- 超高速コインホッパー内蔵。
- 外部ノイズ等による誤動作防止装置付。
- 万一誤動作が発生した場合でも自己診断機能で確認可。
- 停電用バッテリー内蔵（電源復帰後も自動的に停電前の動作に復帰）

〈仕　様〉

●受入金種－1000円紙幣、500円硬貨、100円硬貨●受入紙幣収納枚数－約270枚●払出硬貨収納枚数－タンクA約4000枚（50円硬貨・メダルの場合）タンクB約6000枚（50円硬貨・メダルの場合）●硬貨払出時間－約600枚/分●設定－投入金額に対する払出枚数設定、機能設定等が可能●設置状況－屋内・有人●使用環境－温度5°C～40°C湿度80%RH以下●使用電源－AC100V±10V　50／60Hz●消費電力－待機時約30W、作動時約200W●外形寸法－W385×H1400×D300（㎜）●重量－約35kg

ロケーションのこれからの主役！

高性能高額紙幣両替機

SIGMATIC-1

シグマ商事製

Super Voice（スーパーボイス）

★店内インフォメーション自動放送装置★

シグマ商事製

SUPER VIDEO MEDAL

スーパー・ビデオメダル・ラスベガスタイプ

SUPER WIN

SUPER MECHA SLOT

NEW SUPER BELL

ストップタイプ

SUPER DISPENSER（スーパーディスペンサー）

★多目的・多機能つり銭機構付メダル貸機&両替機★

1台2役

メダル貸機↕両替

シグマ製

TAIYO JIDOKI

株式会社太陽自動機

TAIYO JIDOKI CO.,LTD.

〒134 東京都江戸川区東葛西5-46-3

TEL 03(5696)5511(代)

FAX 03(5696)5515

CHILD·VIDEO·LOVELY·SERIES
第7弾
ぴょんぴょんジャンプ
♥ゆかいなカエルの三段跳！
♥ホップ・ステップ・ジャンプで
一気に川を飛び越えろ！
おまけゲーム
ボケタ
ボテチン
クニオ
ピョンピョン
ピョコリン
おまけゲーム
付き。
CHILD·VIDEO·LOVELY·SERIES
第6弾
パラパラダイビング
おもしろガエルの絵合わせビンゴ！
くるくるぴょんぴょん
エキサイティングな絵合わせ
スロットゲーム!!
ニューとん
第4弾
第5弾
パラパラダイビング
島めがけてスカイダイビング！
〈チャイルド・ビデオ・ラブリーシリーズ共通仕様〉
●サイズ＝高さ1095×幅430×奥行535（mm）●重量45kg●電源電圧：単相交流100V・50/60Hz●消費電力：80W●〒95-3518●ホッパー容量700枚●金庫容量：10円5000枚・100円600枚⊙メダル＝25⌀タイプ、25mmタイプ●意匠登録・実用新案出願中
TAIYO JIDOKI
株式会社 太陽自動機 TAIYO JIDOKI CO.,LTD.
〒134 東京都江戸川区東葛西5-46-3
TEL 03(5696)5511(代)
FAX 03(5696)5515

インカム倍増大企画

第3弾

㊙情報
インカム倍増大企画第4弾、ただ今、進行中!!本誌5月号乞う御期待!

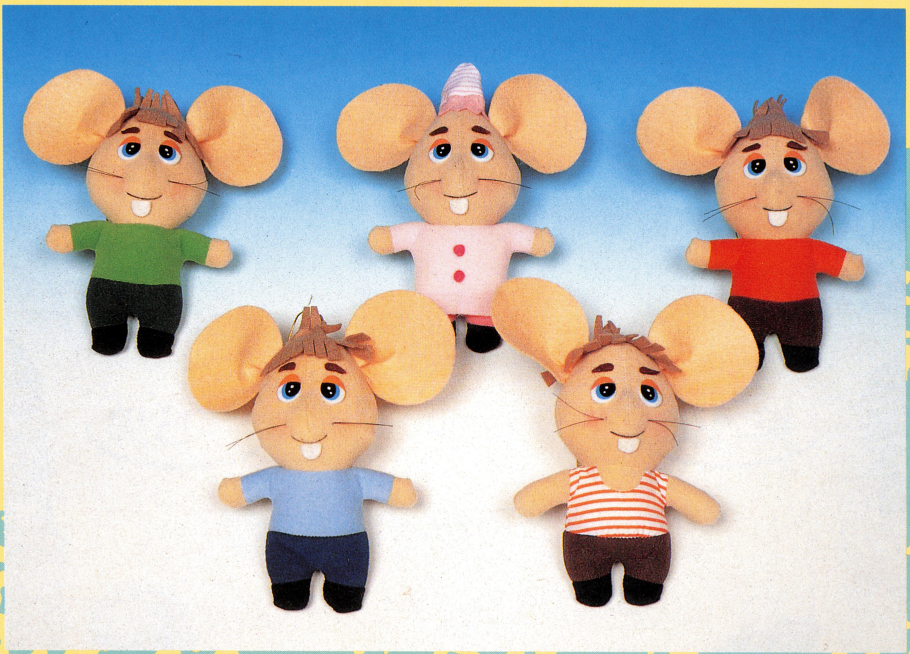
四月中旬発売決定

予約受付中!!

Baseball Club

ベースボール クラブ

(100個入)OP価格 ¥30,000



トッポジージョ

©日本アニメーション/マリアペレゴ1988

(100個入)OP価格 ¥30,000

SCRATCH®

SCRATCH CO., LTD.

1-2, MIDORI-cho, NEYAGAWA-SHI, OSAKA, JAPAN

TEL.0720-38-1013

FAX.0720-38-1015

おもしろいたのしさを差し上げたい

M・B・Sセット（60個入）

UFOボールセット（100個入）OP価格￥20,000

S-Aセット（100個入）OP価格￥19,800

時計セット（100個入）OP価格￥19,800

ダービーセット（100個入）OP価格￥25,000

株式会社
スクラッチ

〒572 大阪府寝屋川市緑町1-2
TEL.0720-38-1013
FAX.0720-38-1015
振込先　大阪銀行 香里支店 普通317540

熱血感動マンガ！

ゆたかな時を創造する
有限会社 ローム・ロード
〒259-01 神奈川県中郡二宮町中里722-2
TEL 0463(71)9902(代) FAX 0463(73)2097
日曜・祝日・第1・3土曜休
振込先：中部銀行平塚支店〔普通〕122199 (有)ローム・ロード

※お客様の御希望に応じたセット製作も致します。

景品に関することなら何んでも
お気軽にご相談ください!!

大人気!
クレーンマシン
ラインナップ
スモールサイズでビッグなインカム
コンパクトでも楽しさワイド!!
しっかり管理で売上10倍
太くて長～いお付き合い
H 820×W 670
×D 1160m/m 〒91-16066
LUCKY CRANE
ラッキー・クレーン
H 820×W 660
×D 700m/m 〒91-16066
MINI CRANE
ミニ クレーン
SUPER ELEPHANT
省スペースで高収益!
スーパーなマシン登場!
H 1700×W 660
×D 750m/m
〒91-16066
SUPER
ELEPHANT
スーパーエレファント
アップライト型クレーンゲーム
メダル両替機構
配当調整機構
H 1400×W 555
×D 420m/m
楽しいサーカスが、やって来た!
ゴールデン サーカス
㈱日本商事
メダル両替機構
配当調整機構
H 1400×W 555
×D 480m/m
Lucky Chance
ラッキー・チャンス
握力測定器
H 1245×W 490×D 600
パワーは健康のバロメーター
いつでも気軽に握力測定!
UPL COMPANY LIMITED
株式会社 ユーピーエル
本　社／〒323 栃木県小山市駅南町6-13-30　TEL 0285(27)6600　FAX 0285(27)9593
営業所／〒110 東京都台東区上野3-16-3田ロビル3F　TEL 03(3834)1434　FAX 03(3834)3918

☆ 永遠に夢を心に描こう! ☆
そして今すばらしい世紀の Obj.をめざして……!!

若山 ひとみ

新製品

- GPライダー ㈱セガ・エンタープライゼス
- スティールガンナー Ⓒ㈱ナムコ
- ラッドモビール ㈱セガ・エンタープライゼス
- スーパーバレー'91 ビデオシステム㈱
- ゴルフィング グレイツ コナミ㈱

大型人気機種

ブラックジャック　エキサイティングダービー　ダービーデイ　アクアロマンス　ダービークイーン

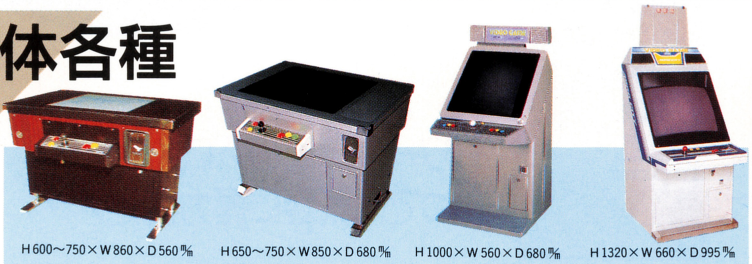
MVS最新ソフト
「ASOⅡ-ラストガーディアン」
「バーニングファイト」

NEO·GEO　ジョーカーズワイルド　スーパー8ウェイズ　メカスロ　トゥエンティワン

小型人気機種

うんてんしゅはほくだ　ジャンケンマンフィーバー　ぴょんぴょん　ニンジャ　ピカデリーサーカス　カプセルゴルフ　アニマルフェスティバル　バスケットチャンス　ミスターバットマン

筐体各種



H 600〜750×W 860×D 560 ㎜　H 650〜750×W 850×D 680 ㎜　H 1000×W 560×D 680 ㎜　H 1320×W 660×D 995 ㎜

アミューズメント機器総合商社

SINCE 1974

ナミキ商事株式会社
NAMIKI TRADING CO., LTD.
東京都大田区西糀谷3-3-11ナミキBldg TEL 03(5705)3431㈹・FAX 03(5705)3435
NAMIKI BLDG, 3-3-11 NISHIKOJIYA, OHTA-KU, TOKYO, JAPAN.

振込先
富士銀行 羽田支店
当 06533 ナミキ商事㈱
第一勧業銀行 羽田支店
普 1365827 ナミキ商事㈱

当広告中の中古機につきましては、全て当社に在庫がございますので即納できます。尚、台数に限りがありますので、ご希望の方はお早目にご連絡下さい。

クレーン用景品各種(75⌀カプセル用、販促用ヌイグルミ、他多数)

TV東京にて当社提供番組、好評放映中！
当社CMもON AIR！

クレーン各種

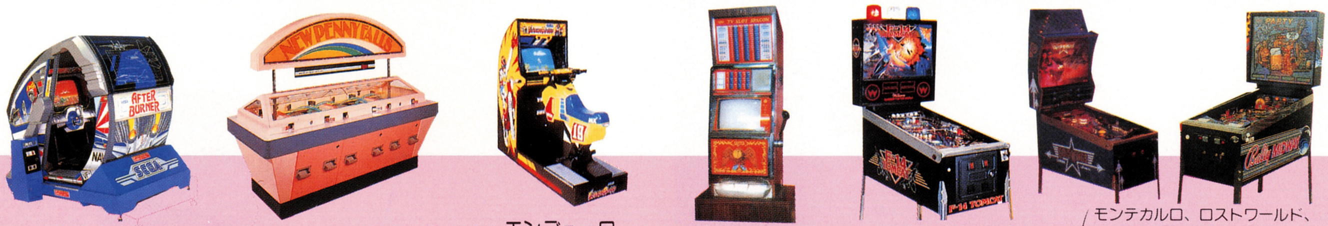
とれとれボーイ　ミニクレーン　スーパーエレファント　ドリームタウン　ムーンキャッスル　ニュースウィートランド　ノアノア

両替機

- EM-22 H1570(1000)×W550×D450mm
- ER-30A H1300×W430×D340mm
- ER-50C H1500(600)×W300×D250mm
- EMA-1 H650×W350×D280mm
- CP-81 H291×W306×D595mm
- CR H130×W263×D387mm(稼動時)

中古機種

スーパーハングオン　ハングオン　アウトラン(デラックス・タイプ)　サンダーブレード　スペースハリアー(シットダウンタイプ)　ストリート・ファイター



アフターバーナーDX　ニューペニーフォールII　エンデューローレーサー(ウィリータイプ)　スーパーコンチネンタルビデオスロット　ピンボール各種

(モンテカルロ、ロストワールド、ヘビーメタル、レーザーウォー、トルピードアレー、ハードボディ、ソーセラ、ミリオネア、ストレンジサイエンス、etc.)

筐体各種

メダルゲーム各種
格安！

アミューズメント機器総合商社

SINCE 1974

ナミキ商事株式会社
NAMIKI TRADING CO., LTD.
東京都大田区西糀谷3-3-11ナミキBldg TEL 03(5705)3431(代)・FAX 03(5705)3435
NAMIKI BLDG, 3-3-11 NISHIKOJIYA, OHTA-KU, TOKYO, JAPAN.

振込先
富士銀行　羽田支店
当06533　ナミキ商事㈱
第一勧業銀行　羽田支店
普1365827　ナミキ商事㈱

26 inch

ジョイマックス

Joymax

使う人の身になった親切設計!

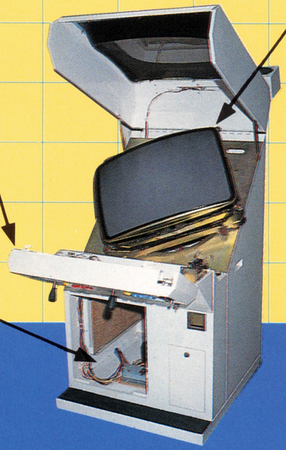
モニター部にローリング機構使用

〔サイズ〕H1380×W660×D850(m/m)
〒95-3271　モニター：26吋ナナオ製
レバーボールは丸型、ナスビ型の2種あります。
オプションで「専用麻雀パネル」もあります。

モニターの回転は一方向へ90度のみなので、コード切れ等の心配がありません(ストッパー付)。

パネルのメンテナンスも簡単にできます。

内部は広々、基板が楽に出し入れできて、モニター調整等も前面でＯＫ。



清潔感溢れるオシャレなホワイトボディー。
本体裏に電源コード収納スペース付き。

MSP MICRO SYSTEM PLANNING INC.
株式会社 マイクロシステム プランニング
EXCEL HEIM 1F, 1-37-4, KOMAGOME, TOSHIMA-KU, TOKYO, JAPAN.
〒170 東京都豊島区駒込1－37－4 エクセルハイム1F
TEL：03－5395－0871
FAX：03－5395－0874
TELEX：2655103 MSPLAN

MSP

MICRO SYSTEM PLANNING INC.

株式会社 マイクロシステム プランニング

EXCEL HEIM 1F, 1-37-4, KOMAGOME, TOSHIMA-KU, TOKYO, JAPAN.
〒170 東京都豊島区駒込1－37－4 エクセルハイム1F

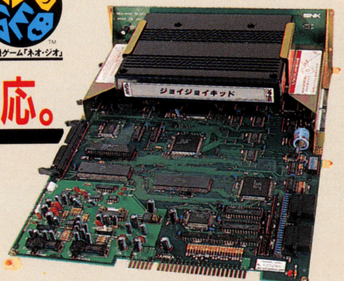
TEL : 03－5395－0871
FAX : 03－5395－0874
TELEX: 2655103 MSPLAN

■エイブルは貴社の仕入れスタッフの一員です

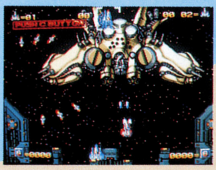
合わせて使えば、更にインカムアップ!!

JAMMA対応。

当社は大量ロットを仕入れますので、安心してご注文下さい。



■各社筐体用コンパネ付属（クレジットLED付）
基板寸法／幅290×奥行き380×高さ94(㎜)
※キット内容にゲームソフトは含まれておりません。



ASOⅡ-ラストガーディアン

バーニングファイト

㈱エス・エヌ・ケイ

1本用「ネオ・ジオ」ハードキット ＋（プラス） ミニアップ18吋

◆モニターは高解像、東映製。
◆ハーネスはJAMMA規格、ワンタッチ。

・W490×D460×H1270(㎜)
・〒95-3472

OP価格 ¥99,000

スロットベンダー

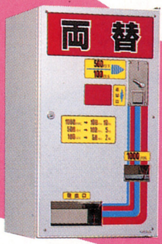
賞品選択装置搭載

（実用新案出願中）

あなたはメダル派景品派！

・W600×H1400×D450(㎜)
・外部電源装置使用

清水企画



AZ-101
千 円→100円×10
500円→100円×5
100円→ 50円×2
W380×D380×H680(㎜)

AZ-102
メダルの払出枚数は簡単に任意設定
W380×D380×H680(㎜)

AZ-105
100円→50円×2
500円→50円×10
又は 10円×5
50円×1に
又は
50円→10円×5
100円→10円×10
W100×D230×H1000(㎜)

㈱吾妻

景品各種

M·B·Sセット 60個 ㈱スクラッチ製

つかまれぐるみ（エイブルチョイス）
100個 ¥20,000

株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.
〒171 東京都豊島区池袋4-8-3 エイブルビル
TEL 03(3988)2061㈹ FAX 03(3986)5180

■厳選された製品 適正価格 迅速がエイブルのモットーです

株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.
〒171 東京都豊島区池袋4-8-3 エイブルビル
TEL 03(3988)2061(代) FAX 03(3986)5180

フリッパーベンダー

スロットベンダーに次ぐ
第2弾

○スロットベンダーの機能をそのまま、フリッパーに装備することにより、従来のフリッパーが生まれ変わります。

○現在、使用しているどのフリッパーにも取付け可能。

インカム倍増
まちがいなし!!

近日発売

○ゲーム方法

1)ソレノイドの音と同時に75ミリカプセルが出る。

2)ソレノイドの音と同時に75ミリカプセルと再ゲームが出来る。

3)選択ボタンで従来のゲーム(クレジットアップ)又は、カプセル出し、どちらかを選ぶことが出来ます。

製造発売元 ㈱ニッコウ電子

大型中古体感ゲームの専門店

ハング・オン

㈱セガ・エンタープライゼス

アウトラン

㈱セガ・エンタープライゼス

WGP

㈱タイトー

アフターバーナー

㈱セガ・エンタープライゼス

その他、各種体感ゲーム取り揃えております。

●総発売元

NIKKO·DENSHI 株式会社ニッコウ電子

〒132 東京都江戸川区松島2－34－9

TEL 03(3655)5777
FAX 03(3651)8455
TELEX 2622333NIKKODJ

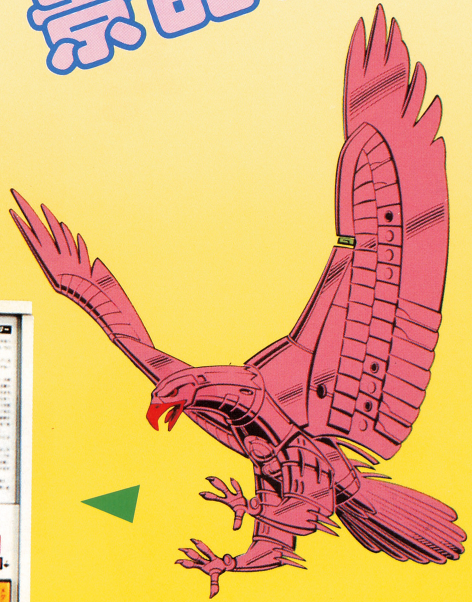
振込先
東海銀行
新小岩支店
㊟364082
㈱ニッコウ電子

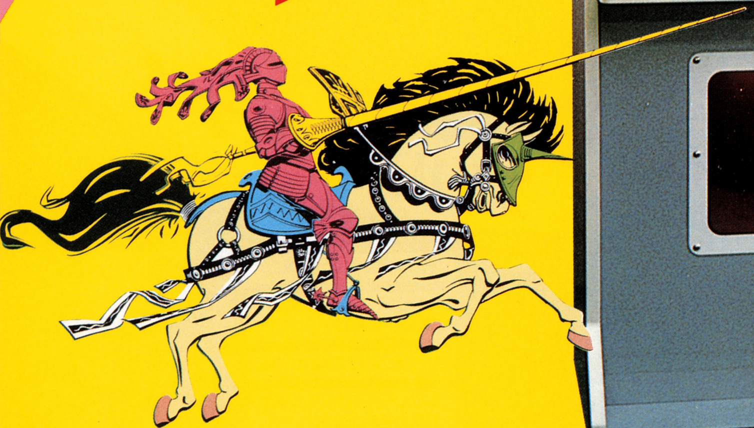
PRIZE SELECT SYSTEM
プライズセレクトシステム

あなたは メダル派!! 景品派!!

スロットベンダー

賞品選択装置搭載
(実用新案出願中)





○払い出しがメダルか景品か選択できます。
○100円、500円でメダルの貸出ができます。
○景品は75ミリカプセル100個以上を収納。
○特に成人向ロケーションで人気爆発!

W600×H1400×D450(m/m)
外部電源装置使用

○総発売元
NIKKO·DENSHI 株式会社ニッコウ電子
〒132 東京都江戸川区松島2−34−9
TEL 03-3655-5777 FAX 03-3651-8455

○製造元
清水企画
〒399-46 長野県上伊那郡箕輪町沢上1273-1
TEL0265-79-8623 FAX0265-79-5044

伝説は
大地から生まれた。
VIDEO GAME ゴルフィング グレイツ
GOLFING GREATS
TM
© KONAMI 1991
コナミ㈱
F2 SYSTEM
第14弾！
嗚呼栄光の
甲子園
TM
ニッポン
日本、チャチャチャチャ。
「スーパーバレーボール」待望の第2弾!!
スーパーバレー'91
ビデオシステム㈱
根性ボタンで楽々根性！
㈱タイトー
ジーエムの自信作！
Slim48
スリム
スリムなボディ
ロケにもう一台の余裕
スイッチ操作は前面から手軽に。
18吋モニターはナナオ社製で
高解像度、縦横自在。
メンテナンスは全て前面からOK。
エスカレーター付ホッパー使用で
メダルが手元に出ます。
サービスコンセント、電源コード
出し入れ自由。
見やすいカウンター類（立替カウンター・音声調整ボリューム付。）
移動用のキャスター付。
意匠登録申請済
Slim 48
MEDAL CABINET
メダル キャビネット
● H 1430%
● W 484%
● D 630%
店舗管理、運営からPCBをはじめとするアミューズメント製品まで何でもお任せ下さい。
GM
株式会社ジーエム商事
GM CORPORATION
〒143 東京都大田区大森北5-9-13
TEL 03(3766)9331㈹/FAX 03(3766)9398

ちびすろシリーズ

退屈は悪。愉快は善。

プライズタイプ
O.P.価格188,000

メダルタイプ
O.P.価格168,000

K,U SYSTEM
本　社　東大阪市森河内西2丁目4—2
TEL.06—789—6535
FAX.06—788—4757
営業時間 AM10:00〜PM10:00

(株)岡本製作所
大阪市福島区海老江7—19—9
TEL.06—451—6156
FAX.06—451—5530

東京営業所　東京都江東区亀戸1—25—13　第七共立ビル302号
TEL.03—3684—1303(留守番電話ですが営業が5分以内にお電話をいたします)

メイホー

コイン計量器

M-125・Part Ⅱ

好評の「メイホーコイン計量器」に新しい仲間が加わりました。M-125 Part Ⅱがそれ。10円・50円・100円、それぞれのコインの計量が、ワンタッチのセレクトボタン操作で素早くできます。もちろん従来の「100円専用器」も好評発売中。用途に合わせてお選び下さい。

- 電源 AC100V 50/60Hz(5.5W)
- 使用周囲温度 −5℃〜35℃
- 本体外形寸法：W185×D230×H63mm
- 皿寸法：W170×D170mm
- 容器寸法：W275×D210×H35mm
- 重量：約1.7kg

滋賀工場

標準付属品
／ショルダーバック

MOVIE&SOUND

㈱ 株式会社 ワキタ 映音事業部

本社／大阪市中央区西心斎橋1丁目2番4号〈三栄ビル13階〉

〒542 TEL06-251-1901(代表) FAX06-251-3064

もっと楽しく鮮やかに ― 信頼のメイホー

MEIHO

〈映音事業部〉

札幌	0133(62)3091㈹
仙台	022(299)1775㈹
新潟	025(271)7548㈹
東京	03(3663)7431㈹
横浜	045(201)3255㈹
名古屋	052(212)0781㈹
京都	075(211)6049㈹
大阪	06 (581) 1158㈹
広島	082(242)6912㈹
松山	0899(74)3667㈹
福岡	092(573)7839㈹

〈支店および営業所〉

仙台	022(258)1116㈹
東京	03(3668)0821㈹
名古屋	052(622)5501㈹
大阪	06 (581) 1000㈹
広島	082(240)4114㈹
九州	092(503)3377㈹
札幌	0133(62)4101㈹
青森	0177(88)2181㈹
盛岡	0196(38)4105㈹
山形	0236(43)0077㈹
郡山	0249(43)1596㈹
新潟	025(271)1121㈹
長野	0263(26)6933㈹
前橋	0272(53)2870㈹
埼玉	048(775)9021㈹
宇都宮	0286(63)4701㈹
土浦	0298(57)5571㈹
市原	0436(21)6001㈹
船橋	0474(35)1892㈹
八王子	0426(91)4721㈹
横浜	045(212)1115㈹
静岡	0542(37)5021㈹
金沢	0762(37)6381㈹
滋賀	0748(75)4150㈹
和歌山	0734(45)8000㈹
北神戸	0795(62)3331㈹
岡山	0862(41)8571㈹
徳山	0834(31)4502㈹
高松	0878(41)4155㈹
松山	0899(72)1818㈹
大分	0975(20)3023㈹
長崎	0957(26)7112㈹
熊本	096(380)6555㈹
鹿児島	0992(61)1600㈹

信頼を製品(かたち)にしてお届けします

Steel Gunner

スティールガンナー

撃ちはじめたら止まらない!!

Ⓒ㈱ナムコ

ダービー デイ

DERBY DAY

ダイナミックな走行シーンがワイド画面でパノラマ再現！

㈱セガ・エンタープライゼス

ゴルフィンググレイツ

伝説は大地から生まれた

コナミ㈱

ガンフォース

これが史上最大の銃撃戦！

アイレム㈱

ニンジャキッズ

悪魔に挑む4人のニンジャ！

㈱タイトー

スーパーピンボールアクション

ピンボールに
＋αの
お楽しみ！

テクモ㈱

株式会社 総商

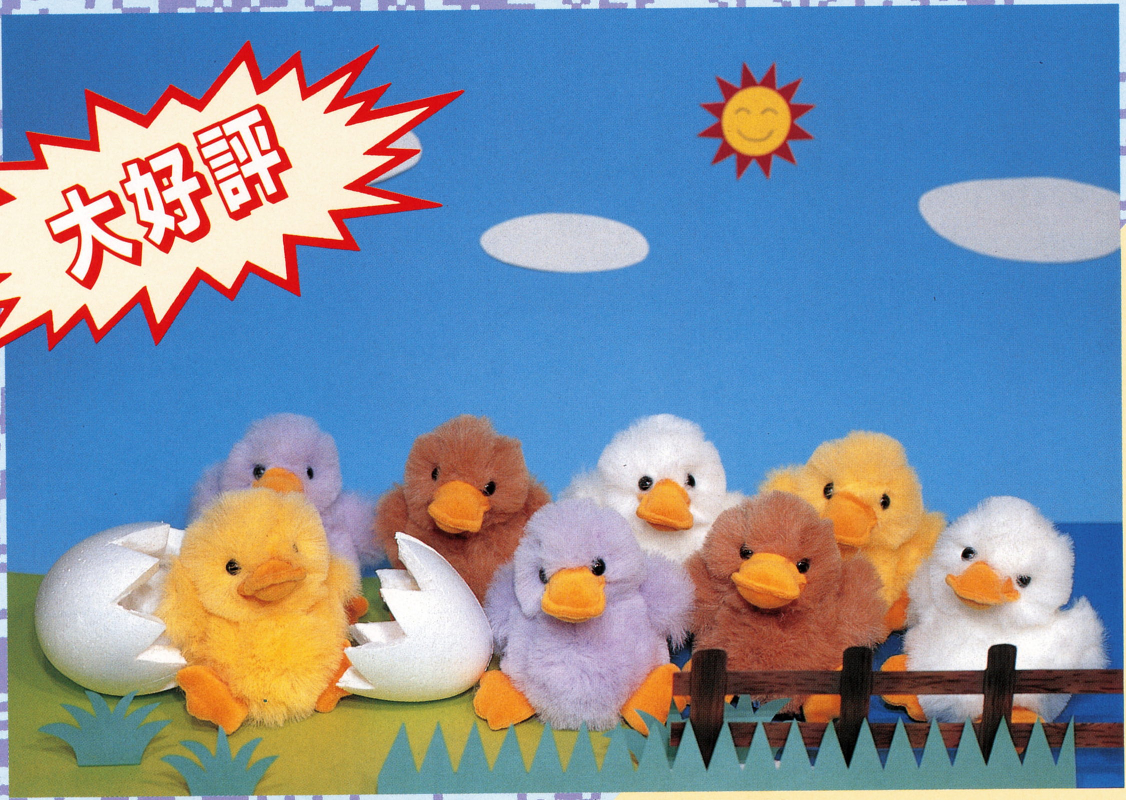
本社 〒444 岡崎市井田西町17−4

TEL(0564)24-2581㈹ FAX(0564)22-0555㈹

クレーンは景品で決まる！

女性にうけるアニマルシリーズ

大好評



4色あひるセット80個　¥25,000

新発売

自社ロケテストで3割のインカムアップを実証！

コアラセット100個　¥25,000

5月末発売予定

かるがもセット87個　¥25,000

販売代理店募集中

長年のオペレーター経験を活かし、思わず誰もが欲しくなる。
そんな高品質のぬいぐるみを創りました。

製造総発売元
中央リース販売株式会社
〒164 東京都中野区東中野4-5-20
TEL. 03-5389-6101(代)
FAX. 03-5389-6106

単純明快メダルマシン!
FRUITS CLUB
フルーツ・クラブ
BAR
回る興奮、フルーツ天国
●1コインでセンターライン、2コインで上下ライン、3コインで全ラインOK! 一発、ジャックポットの大チャンス!!
●回転するリールを狙いうち! フーフーフで300枚の大興奮! この醍醐味はたまらない!!
●シックでシンプルなボディは設置場所を選びません。単純・明快・簡単プレイで女性客にも大好評!
配当調整
•設定1(70%)~設定8(100%)まで8段階調整可能。
メダル両替機構
•ロータリースイッチで1枚~15枚まで調整可能。
<仕様>
サイズH1400×W555×D420(mm) ●使用コイン 100円、10円、メダル(標準25セント)ホッパー収容枚数3600枚 ●使用電力AC100V(内部AC24V)消費電力180VA 重量約50kg
楽しいサーカスが、やって来た!
ゴールデンサーカス
回る!回る!動物やピエロの愉快なサーカスの始まり、始まり!!
●ライオンとワニの1ラインで、メダル15枚+ボーナスゲーム、ピエロの1ラインならそれに景品がプラスワン!
●景品カプセルは最大75ミリまでで、大人から子供まで広い客層にアピールします。
配当調整
●設定1(約60%)~設定6(約75%)まで6段階調整可能
メダル両替機構
●ロータリースイッチで1枚~16枚まで調整可能
<仕様>
●外形寸法:H1400×W555×D420(mm) ●使用コイン:100円、10円、メダル(標準25セント) ●ホッパー収容枚数:3000枚 ●カプセル収容個数:50個(75mmカプセル使用時) ●メダル両替枚数:2~16枚(100円投入時) ●使用電源:AC100V(内部AC24V) ●重量:約40kg
株式会社 日本商事
NIHON SHOJI CORP.,LTD.
本社 大阪市城東区諏訪4-7-6
TEL(06)962-7721~3 FAX(06)963-1891
工場 大阪市城東区諏訪4-9-26
TEL(06)969-8275~6 FAX(06)969-8119
EXPORT DIV. (03)3628-0211

ハート直撃のグッズが揃いました。

マーフィー・ボベセット(60入)
発売元 ㈱スクラッチ

ライタージッポーセット(100入)
OP価格20,000円

ボールセット(100入)
OP価格20,000円

アメリカン人形セット(50入)
OP価格20,000円

ぬいぐるみセット(100入)
OP価格20,000円

他にも商品がありますので、お電話でお問合せ下さい。

カタログをお送り致します。
ご希望に応じたセット販売も致します。

株式会社 ケイアンドユウ

＊フリーダイヤル(料金無料)
0120-006362
営業時間 平日9:00〜7:30 日祭日10:30〜6:00

TEL 06(783)6362 FAX 06(783)6347 (24時間受付)
〒577 東大阪市高井田本通5丁目2番
〒142 東京都品川区西中延1丁目9番5号アサカシオン西中延5F
TEL. 03(3783)0577

ご注文は今すぐ、電話かファクシミリで………

商品代金は商品到着後3日以内に右記銀行口座にお振込み下さい。
送料は合計金額10,000円以上の場合は、元払い(弊社負担)、10,000円以下の場合は、申込者払いになります。

返品は商品到着後3日以内に未使用でお返し下さい。
(返送料は申込者負担になります。)
振込銀行 三和銀行東大阪支店
当座324324 (株)ケイアンドユウ商会

ベアー18

仕様
H1050×W550×D760(mm)

NEW ベアー25

仕様
H1260×W640×D845(mm)

ちびすろシリーズ

プライズタイプ
OP価格 188,000

メダルタイプ
OP価格 168,000

パチンコ1.2.3

LEDタイプ

プライズタイプ OP価格 213,000
メダルタイプ OP価格 198,000

リールタイプ

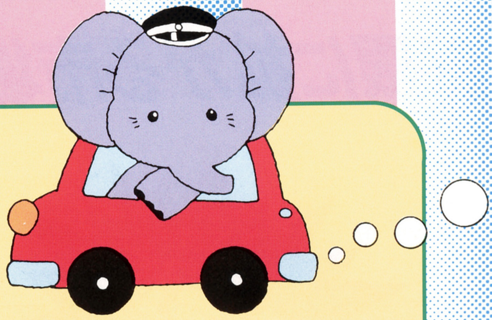
プライズタイプ OP価格 228,000
メダルタイプ OP価格 218,000

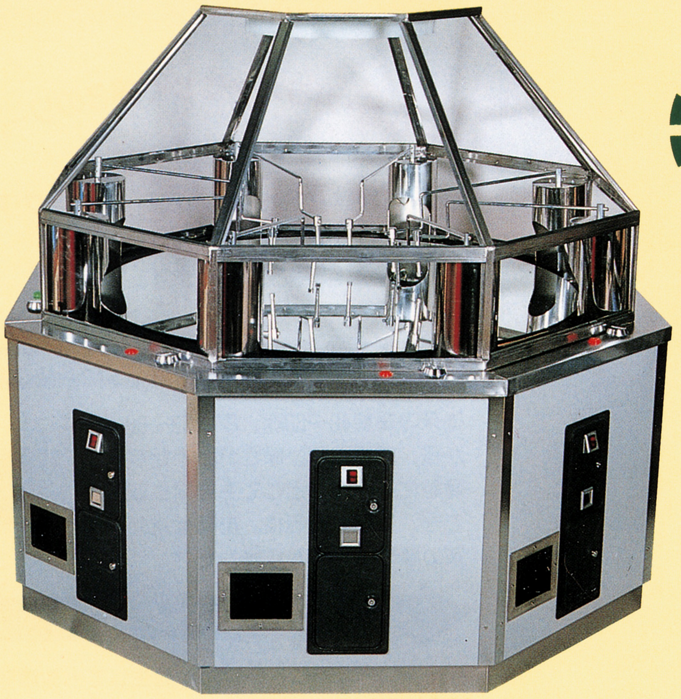
日本メック有限会社 TEL06(453)5255 FAX06(453)5637
〒531 大阪市北区大淀中5丁目1番4号

手続き簡単電話一本！銀行振込でOK！ ●振込銀行 三井銀行堂ビル支店 当座5117184

ジャンボビーバー8P

——ビッグな8人用新発売!!





元祖ジャンボビーバーの
兄貴登場!!

- 10年以上の稼働実績のノウハウを生かした、エレメカプライズマシンを再現。
- ステンレスを多用し、耐久性向上!!
- 本体上下分割可能。

仕様/●(W)1800×(D)1800×(H)1700(m/m)
●(Wt)310kg　●外部電源　●〒61-12510
(オリジナルジャンボビーバー下取可能)

(写真と出荷商品の外観・仕様は一部変更になります。)

Digital Twin

デジタル ツイン

DT-T テーブルタイプ
DT-DXII パチスロ1号機 アップライトタイプ
DT-DXIII パチスロ2号機 アップライトタイプ

★メダルを使用せず、パチスロのエキサイト感はそのまま!!

★プレイ用デジタルと、景品用デジタルのツイン表示!!

◎景品(75φカプセル)70個収納可能
〒61-12510

◎景品(75φカプセル)45個収納可能
◎外部より景品追加専用鍵付トビラ標準装備
〒61-12510

●製造元
増　田　産　業
岐阜県大垣市西崎町1-28
TEL0584(89)9436・FAX0584(89)9437

●総発売元
岐阜特機株式会社
岐阜市大菅2-78-2
TEL0582(51)0861・FAX0582(53)7109

無限に拡がる市場がROBO-JANを待っています!!

新登場

スーパー頭脳を持った全自動麻雀
ROBO-JAN
ロボ・ジャン

ウー ショウイン
呉 小芸(アキプロモーション)

ゲーム機・カラオケにつぐ第3のリース商品

ホテル・旅館・ペンション・民宿・スナック・寿司店・料理店・レジャー施設などなど………
市場規模は無限に拡がります。

女性でもラクラク運べるコンパクト設計!

従来の重量40～60kg、厚さ30～60cmから、重量18kg、厚さ11cmと超軽量、薄型化を実現。どこでも簡単に収納でき、しかも低価格。市場は遂にお茶の間にまで拡がりました。

メンテナンスもラクラク

万一、ゲーム中にトラブルが発生しても故障箇所を表示する自己診断機能を搭載しているのでメンテナンスもラクラク。簡単に修正できます。

ニュービジネスに最適

一般家庭は勿論、宿泊施設、レジャー施設、厚生・福祉施設など市場規模は莫大。その他アイデア次第で市場開拓は思いのままです。新規事業展開をお考えの方にピッタリのニュービジネスです。

CSE-2000H (十字脚はオプションです)

定格消費電力:8W
AC100V 50/60Hz
外形寸法:
740×740×110㎜
高さ760㎜
重　量:18kg
(十字脚台7kg)
〒91-40089

超軽量　**超薄型**　**低価格**

只今、販売特約店募集中!!

代理店
株式会社 府中エレクトロワイヤリング
〒192-01 東京都八王子市上川町1904
TEL 0426・54・2010
FAX 0426・54・3862

CSE
Computer System Engineering
開発製造
シーエスイー株式会社

どん・がばちょ

設置場所を選ばない、
コンパクトタイプのクレーンゲーム。
ボタンを押している間クレーンが動き続け、
クレーンがお目当ての景品の上にきたら、チャンス到来!!
ボタンを離すとクレーンが止まり、
自動的に景品をつかみ戻ってきます。

〈仕様〉
480(D)×550(W)×1,440(H)mm
(外部電源使用)

ちびっこフィーバー パチッコ

- 楽しい版面のフィーバータイプパチンコゲーム。
- フィーバーがかかると下のポケットが開き、玉が入った数だけメダルが払い出されます。
- 10円・メダルはゲーム中でも追加して投入できます。

75φカプセル払出しタイプもあります!

〈仕様〉
460(D)×635(W)×1,470(H)mm
直流電源装置使用, 消費電力 70W
25c(24.5φ)メダル 使用
10円・100円・メダルの 3ウェイ

ちびすろ 猫にこんばんわ

MiNi タイプ

●幅550mm×奥行450mm×高さ1,250mm●メダル、10円、100円(メダル貸出し)の3ウェイ方式●記念メダル(30φ)払い出し機構付●〒対象外(外部電源装置使用)

●可愛いキャラクターで女の子にも大人気!
●楽しい記念メダル払い出しタイプです。
●3~5台並べて置けば、売上げはさらに倍増!

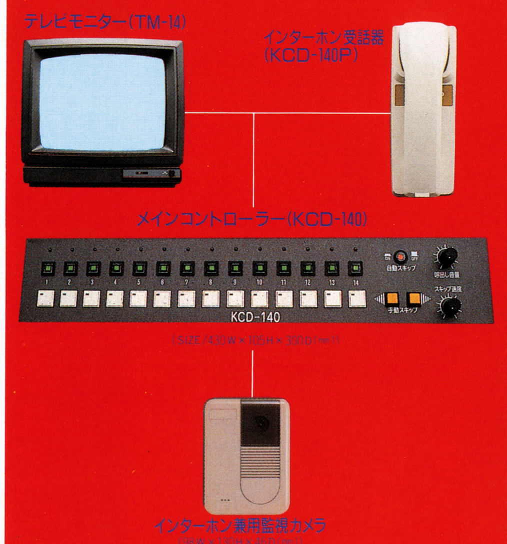
BiG タイプ

●幅580mm×奥行460mm×高さ1,470mm●メダル、10円、100円(メダル貸出し)の3ウェイ方式●記念メダル(30φ)払い出し機構付 ●〒対象外(外部電源装置使用)

●製造・発売元
BP (株)ブリッジ企画
門真営業所 〒571 大阪府門真市岸和田804-1
TEL(0720)81-7177(代)
FAX(0720)81-7180

健全なボックス経営の必需品

インターホン 監視システム



インターホンと監視カメラがドッキング！

各室内と受付をつなぐインターホンに超高性能・赤外線LEDを搭載したコンパクト設計のインターホン兼用監視カメラでお客様に違和感を与えることなく室内を監視することができます

スキップ方式ですみずみまでモニター！

監視カメラがとらえたクリアーな映像をスキップ方式で必要客室だけをセレクト停止させテレビモニターに写し出しますまた専用ビデオを使用することにより1週間から1ヶ月までの録画も可能 防犯面でも威力を発揮します

受付業務の煩雑さも一挙に解決！

各室内からのオーダーコールはランプとチャイムそして、モニター上のマークでお知らせします また画面には通話中のルームナンバーも同時に表示します

メインコントローラー1台で14室を管理！

1〜14までモニターセレクトスイッチで選び出した各室内(自動／手動切替可能)をテレビモニターに写し出します。また14室以上の管理には、メインコントローラーとユニットの増設により対応が可能です

※配線は専用コードを使用することにより、鮮明な画像を受信することができます。

ケーティーユーの

一歩、先行く カラオケランド経営が流行るその理由

カラオケボックス利用者の多彩なニーズにお応えするケーティーユーのボックス経営に必要不可欠な関連商品群が勢ぞろい カラオケボックスをよりグレードアップさせる＋α(プラスアルファー)が必ずやカラオケランド経営を成功に導くことでしょう

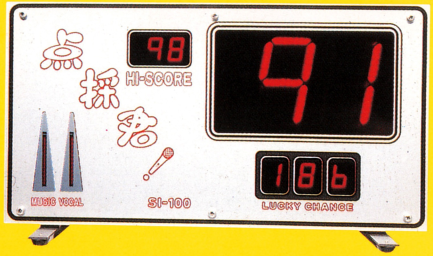
遊び感覚を刺激するなら

カラオケ採点機

点採君

SI—100

好評発売中!!



寸法：幅440mm×高さ240mm×奥行100mm

甦ったカラオケ採点機、「点採君」で話題集中！

- カラオケの歌唱採点機能に加え、雰囲気を盛り上げるフィーバー機能も付いて楽しさ倍増！
- 一日のハイスコアが残り、競争心をかきたてます。
- マイコン仕様だから難易度も自由設定。
- 接続はカンタン！ミュージック出力とマイク出力につなぐだけ。
- 天吊り、台置き、壁掛けも自由自在。場所を選びません。

清潔さを保つ、衛生上の心遣い

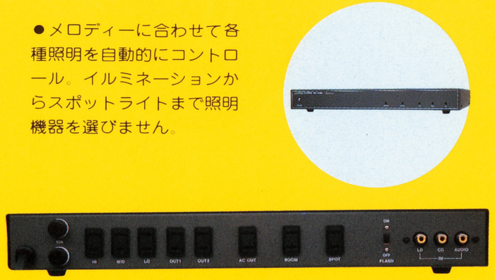
マイクリニカ

- マイクを清潔に保つ殺菌ユニット。マイクのいやなニオイを取り除きます。
- コインボックス不要時の空スペースにピッタリのコインボックス対応型。そしてコンパクトで室内のムードを損ねないインテリア感覚の壁掛け型の二機種が用意されております。

演出効果満点の自動照明システムをこの一台が制御

ライトコントローラー

- メロディーに合わせて各種照明を自動的にコントロール。イルミネーションからスポットライトまで照明機器を選びません。



カラオケBOX関連商品のことならおまかせ、お気軽にお問い合わせ下さい。

お問い合わせは

株式会社 ケーティーユー

〒578 東大阪市菱屋東2丁目9番16号
PHONE (0729) 64−0515
FAX (0729) 64−2263

カラオケBOXのトップメーカー ケー・ティ・ユー が自信をもってお勧めします。
アウトドアタイプ
インドアタイプ
カラオケレンタルBOX
ブルートレイン
1 他社の追随をゆるさない完璧な防音対策と換気システム
2 全自動CDカラオケシステム搭載(LD仕様も可能)
3 最適な音響効果、貴賓室を思わせる高級感溢れる室内設計
4 集客効果抜群！一歩先を走るハイセンスな外観
5 アウトドアタイプは総て完成品納入。だから即日営業も可能
アウトドア.BOX寸法＝2600H×2400W×6000D(mm)
▲ラウンジタイプ(デラックス)
▲カウンタータイプ
ブルートレイン カラオケBOX
IN
カラオケ BOX
豪華な内装、豊富なバリエーションは業界随一！
貴賓室を思わせる豪華な内装は100種類にのぼる豊富なバリエーション、室内設計はワンドアータイプ、ツードアータイプとご用意致しております。(お客様のお好みに応じた室内レイアウトも承っております)標準仕様として●全自動CDカラオケシステム搭載●エアコン、照明、換気設備、インターホーン完備(現地据付、電気配線接続後、即日営業可能なカラオケレンタルBOXです。)
Out door Type
In door Type
BOX厨房外部
内部
▲ステージタイプ(デラックス)
"ブルートレイン" インドアタイプ もおマカセ！
〈全国180ヶ所のサービス網を持つ 当社ならではのサービス体制〉
●"カラオケ村"オープンに際しての——
Ⅰ 建築確認申請の手続き
Ⅱ 保健所への届け出関係
Ⅲ 地域の騒音規制など法的問題
Ⅳ 外装デザインやBOXレイアウト
Ⅴ 販促物の製作 etc.
●"カラオケ村"運営上の——
Ⅰ 経営ノウハウ
Ⅱ 健全経営対策
Ⅲ 従業員の教育
Ⅳ 付帯設備に関する問題 etc.
これら"カラオケ村"オープンから運営に至るまでの諸事項も成功事例豊富な当社にお任せいただければ安心。当社専属デザイナー、専属コンサルタントの派遣体制は万全ですから、どなたでもお手軽に"カラオケ村"が運営いただけます。
※事前に建築確認申請が必要です。
室内レイアウト及び装備の特別注文、カラオケレンタルBoxの営業上のノウハウなどお気軽にご相談に応じます
お問い合わせは
KTU
株式会社 ケー・ティ・ユー
〒578 東大阪市菱屋東2丁目9番16号
PHONE (0729) 64-0515
FAX (0729) 64-2263

勝負です。
ム新登場
持って提案致します。

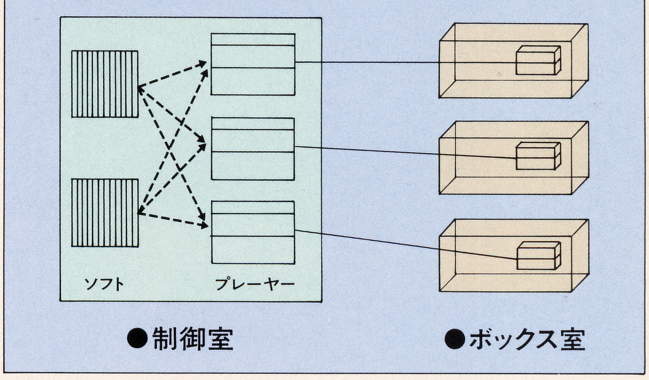
客室

コントロール室

T&M集中管理システムの特長

①設備投資が従来より大幅ダウン。
②従業員の有効活用がはかれる。
③室内での使用状況が把握しやすい。
④人気のLDカラオケで営業。売上げ増。
⑤客室にカラオケ不要。スペースの有効活用がはかれる。
⑥ソフトの対応は無限。
⑦新譜購入コストは従来の5分の1以下。
⑧キーコン、音多、スタンバイ機能。
⑨2コーラスフェードアウト機能を活かし、回転率の向上。
⑩システムのメンテナンスが容易。

T&M集中コントロールシステム系統図



株式会社 ティ アンド エム

〒106 東京都港区六本木1丁目5-10(麻布ハイツ6F)
TEL.(03)3582-9671(代)
FAX.(03)3582-9673

〒534 大阪市都島区中野町4丁目8-10
TEL.(06)356-0467(代)
FAX.(06)356-1257

■営業所
福岡支社 〒810 福岡市博多区中洲4丁目2-16 TEL(092)272-4337(代) FAX(092)272-4017
北営業所 〒534 大阪市都島区中野町4丁目8-10 TEL(06)356-0467(代) FAX(06)356-1257
南営業所 〒534 大阪市都島区中野町4丁目8-10 TEL(06)356-0467(代) FAX(06)356-1257
東営業所 〒577 東大阪市楠根2丁目80 TEL(06)744-6057(代)
堺営業所 〒590 堺市櫛屋町東1丁1-1 TEL(0722)23-7186(代) FAX(0722)22-1780
泉南営業所 〒598 泉佐野市羽倉崎町1丁目3303-70 TEL(0724)65-3071(代)
神戸営業所 〒650 神戸市中央区中山手通り2丁目1-12(高島ビル1F) TEL(078)333-6917(代) FAX(078)333-6919
福井営業所 〒910 福井市若杉町56-6-1 TEL(0776)36-1166(代) FAX(0776)36-9306
東京西営業所 〒166 東京都杉並区高円寺南4-9-2(第二矢島ビル1F) TEL(03)3314-3900(代) FAX(03)3314-2857
札幌営業所 〒064 札幌市中央区南五條西2丁目(オークラビル1F) TEL(011)531-8188(代) FAX(011)511-2469
大分営業所 〒870 大分市中島西3丁目6-8(中島プリンス21) TEL(0975)37-0421(代)
デキュレーションセンター 〒577 東大阪市楠根2丁目80 TEL(06)744-6058(代) FAX(06)744-6076

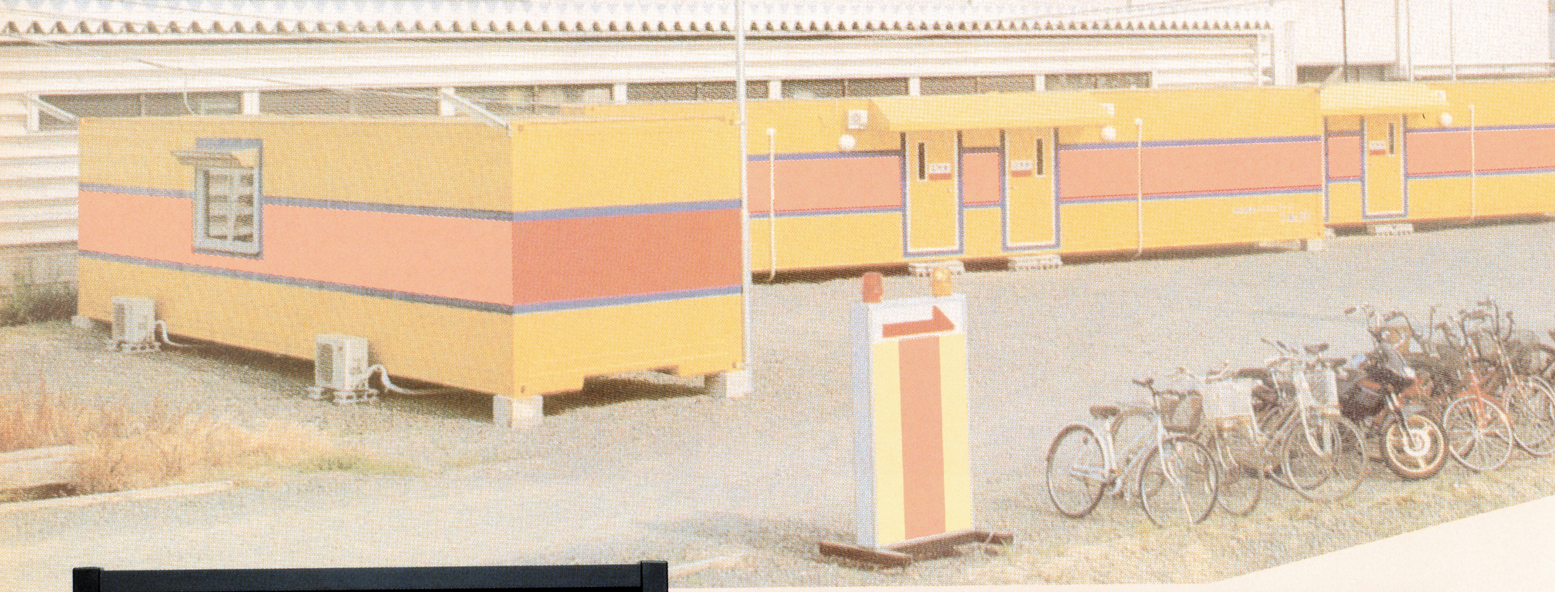
for Human Sound System

T&M

TECHNICAL & MODERNITY

カラオケランドはコストが
T&Mカラオケランド用集中管理システ

レジャービルの集中管理システムで実績を持つT&Mが自信を



セレクトコマンダー VC-7

コマンダー部：カラオケリクエスト可能／不可能、リクエスト番号入力ボタン、歌い直し、キャンセル、音多切替、2コーラスフェードアウトスイッチ、割り込み、キャンセル、キーコン、カラオケ再生番号表示部、予約1番号表示、予約2番号表示、残曲数、他。

アンプ部：デジタルエコーミキシングアンプ TA-7

制御システムVT-7

コントロール部：カラオケ再生番号表示部、予約1番号表示、予約2番号表示、他。

プレーヤー部： T&Mレーザーカラオケプレーヤー TL-7 ×2

省スペース・省操作。
カラオケは集中管理システムで
新しい時代に入った。

TECHNICAL & MODERNITY
T&M
for Human Sound System

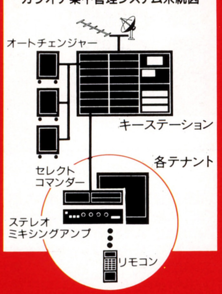
カラオケからボコモーションへ。時代が変わる。

T&Mの最新コンピュータテクノロジーと長年のノウハウを結集した
新しいカラオケ集中管理システム。レジャービルが変わる。カラオケが変わる。

キーステーションをビル内の1ヵ所に設置。双方向ラインでテナントと結ばれています。

完全無人コンピュータ制御のキーステーションに設置されるオートチェンジャーは待機タイムが不要なフル稼動型。すべてのテナントが同時にリクエストしても余裕をもって対応できます。演奏頻度を考慮したきめ細かなソフト配置で待時間の殆どない対応が可能です。演奏実績はテナント別に時刻・曲名が記録され、ビル単位のベスト200曲なども集計されます。またカラオケOFF時にはBGV1チャンネル、映画2チャンネル、及びTVの全チャンネルをいつでも選ぶことができます。これまでのように有線放送だけでなく多彩なサービスが可能です。

カラオケ集中管理システム系統図



テナント内にスペースをとるソフト収納ボックスとプレーヤーが不要になります。

曲数を増やすにつれて増大するソフト収納スペースがゼロ。リクエストボタンを押して曲名を指定するだけでリクエスト曲が演奏されます。リクエスト曲は10曲まで予約可能。面倒なソフト捜しとプレーヤ操作もまったく不要です。リモコン操作で手元からもリクエストできますからわざわざ席を立つ必要もありません。本体コマンダーとアンプはコンパクト設計。インテリアを生かします。各テナントのスペースと人手を有効に生かせる設計です。

4,300曲を14台のオートチェンジャーに自由に装備できます。

大阪市の中央区と北区に落成した「天祥ビル」に導入されたT&Mの集中管理システムには14台のオートチェンジャーが装備されています。約200枚・4,300曲を越えるソフトをグループに分類し、演奏頻度の高いグループは複数のオートチェンジャーにセット。ロケーションやビルの規模に応じたシステム設計が自由に行えます。

株式会社 ティ アンド エム

〒106 東京都港区六本木1丁目5-10(麻布ハイツ6F)
TEL(03)3582-9671㈹ FAX(03)3582-9673
〒534 大阪市都島区中野町4丁目8-10
TEL(06)356-0467㈹ FAX(06)356-1257

HI-ENTERTAINMENT GAME SERIES

HI-SIMULATION HI-GRAPHICS HI-RESPONSE

32ビットCPU搭載「システム32」第一弾

Rad Mobile

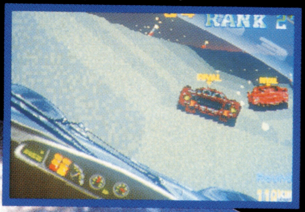
ラッドモビール

SEGA

スピード快楽者（エピキュリアン）よ、ランドスケープの開拓者たれ！

ワイパーの動きもリアルな雨の走行シーン

暗闇を照らすヘッドライトも点灯!!



◆仕様（デラックスタイプ）
外形寸法(mm)：1300(W)×1800(D)×1650(H)
重　　量：350kg
消費電力：AC100V　310W
〒95-3166　PAT. PEND.

大陸横断レースの醍醐味を再現！
町並みや雨、霧などの天候表現
までもが超リアル!!

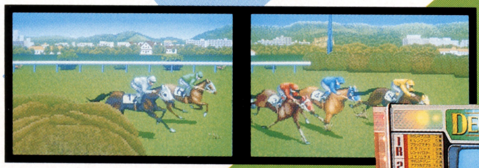
アメリカ大陸横断レースを題材にした痛快レーシングゲーム「ラッドモビール」。競争相手との激しいデッドヒートはもちろん、パトロールカーや対向車など、ゲームを盛り上げる多彩なビジュアルシーンが次々と展開します。さらに、背景や時間が刻々と変化するなかで、雨、霧、夜間など、従来のゲームでは表現しきれなかったリアルな走行シーンが随所に登場。プレイヤーを興奮のレースシーンに巻き込みます。

'91 AOUショーで話題を独占!!

ニューアミューズメント・マシン！

DERBY DAY

ダービーデイ



メダルゲームコーナーのホットな本命マシンが、ハイコストパフォーマンスで登場。大迫力の走行シーンで興奮のゲームが次々と展開します。

◆仕様
外形寸法(mm)：1490(W)×2700(D)×2110(H)
重　　量：約665kg
消費電力：AC100V　3KW
6人用
電取型式認可番号
申請中

迫力満点、リアルさ最高!!

マルチ画面で興奮のホースレース！

演出効果も高い女性ディーラーの立体映像！

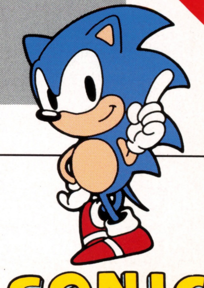
興奮を呼ぶ本格派の
ポーカーゲームマシン！

カードゲームの中でも最もポピュラーなポーカーを題材にしたメダルゲーム。派手な演出とスピーディなゲーム展開で、抜群の集客効果を発揮します。

◆仕様
外形寸法(mm)：2580(W)×1760(D)×2115(H)
重　　量：580kg
消費電力：AC100V　1220W
〒95-3994　5人用

ROYAL CLUB

ロイヤルクラブ



株式会社 セガ・エンタープライゼス

本　　社　東京都大田区羽田1-2-12 〒144 電話03(3743)7432(国内販売事業本部)
電話03(3743)7438(海外販売事業本部)
電話03(3743)7433(ＡＭ施設事業本部)
電話03(3743)7533(総合レジャー開発本部)
札幌支店　札幌市豊平区豊平五条3-2-34 〒062 電話011(841)0248(代表)
関西支店　大阪府豊中市庄内栄町5-5-14 〒561 電話 06(334)5332(代表)
博多支店　福岡県福岡市中央区白金2-5-15 〒810 電話092(522)4717(代表)

AM春秋

４月号

AOU「ユーザーアンケート」を読んで

ＡＯＵ（㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会）広報委員会が一般ユーザーを対象とした「ゲーム場についてのアンケート」を実施。その基礎項目の集計結果が発表された。

調査方法は「月刊ゲーメスト」（業務用ゲームの愛好者を対象とした市販誌）に調査項目回答ハガキを折り込む形がとられた。

従って、データを読むに当っては、回答者が同誌の読者に限定されていること＝全顧客対象者はもちろん、全顧客を対象としたデータより、ゲーム場に行く頻度は高いと同時に、ゲーム場の現状をよりよく承知していると思われる＝を含んでおくべきであろう。（詳細は１２６頁、１２７頁参照）

ゲーム場へ行く回数や１回の使用金額は年齢による差が大きいと思われるので、分析データの発表を待つとして、ここでは、今日のゲーム場という遊技環境を、ユーザーがどう感じているかを考えてみた。

ゲーム場の雰囲気は《良い》55・9％
〃《以前より良くなった》79・8％
〃《良くない所と思わぬ》80・7％
〃《校則で禁止必要ない》80・8％

高校生（48・1％）を中心に、最もゲーム場に親しんでいるであろうと思われるユーザーの、ゲーム場に対する考え方は右の通り、全体として良好だ。

もっとも、先の項目の右から順に、

◎雰囲気は悪い・ひどく悪い《5・7％》
◎以前より悪くなった《2・6％》
◎良くない所と（少しは）思う《19・3％》
◎校則で禁止はやむをえない・必要と思う《18・8％》

少数であれ、右の見方、考え方があることも留意する必要があろう。

このアンケートに関連し、少し古くなるが、小誌が昨年4月に、オペレーター読者を対象に実施した「アンケート《ゲーム場の現状は？》」（'90・5月号掲載）のデータを引用してみたい。

「健全性のＰＲ」＋「管理の徹底」
「賭博の撲滅」、「地域社会との協調」も大切

まず、「ゲーム場の管理・運営につき、全般的にどう感じるか？」に対しては、円グラフ①の通り、「良くなった」が合計で85・7％。これはユーザーの回答にほぼ見合っている。

ところが、②「ゲーム場に対する社会一般のイメージは変化したか？」については、「かなり良くなった」、「少し良くなった」の合計が58・6％。

つまり、「管理・運営がよくなっている程には、社会一般のイメージはあまり変らない」との認識が強いようだ。

では、「イメージアップになすべきこと、有効な方法は？」（複数回答）

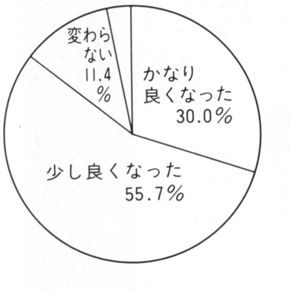
(1)健全性のＰＲ 44（62・9％）
(2)管理の徹底 36（51・4％）
(3)賭博の撲滅 28（40・0％）
(4)地域社会との協調 25（35・7％）
(5)名称の変更 4（5・7％）
(6)その他 6（8・6％）

オペレーターは、なすべきことをきっちり見据えていると感じるのだが…

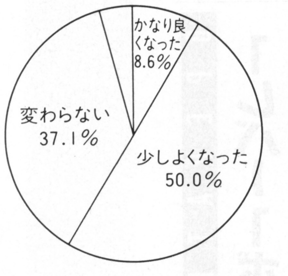
（月刊コインジャーナル）

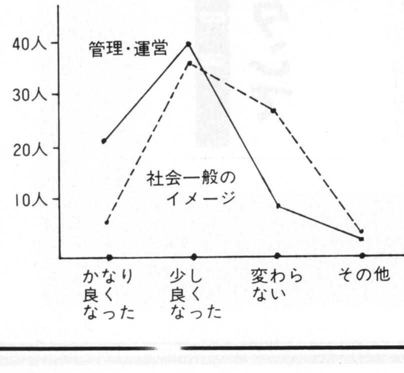
オペレーターへのアンケート（'90・4）有効回答・70

①ゲーム場の管理・運営につき、どう感じるか？



②ゲーム場に対するイメージは変化したか？





529小間のイベントに成長した「AOU'91AMエキスポ」を終え、春・夏商戦がスタートした。

会場ではともすれば大型機に目うつりし勝ちだが、ビデオゲームにも大幅な増減はなく、今回も30機種前後が出展されている。この中から今月は、ビデオシステム㈱の「スーパーバレー'91」をとり上げた。

麻雀シリーズでは堅調、昨年も「麻雀大予言」をヒットさせた同社。新境地を開くべく「ラビオレプス」をリリースしたのが'87年。以来「スーパーバレーボール」「スーパーフォーミュラ」（以上'89年）、「ハットリス」「パイプドリーム」（以上'90年）と続き、第6作目となる。

昨年のパズルゲームへの挑戦は今一歩の結果となったが、「スーパーバレー'91」は、一昨年8月にリリースし、好インカムをキープした「スーパーバレーボール」をグレードアップしたもの。

前作は6人制バレーを4人で表現したシンプルな画面と操作が好評だったが、これを踏襲すると共に、ゲームとしての魅力を強化。実績のある作品のグレードアップだけに、安定したインカムが期待できそうだ。

NEW CONCEPT

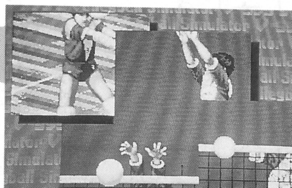
待望の女子チームが登場し華やかに

真横から見た立体的な映像が印象的だった6人制バレーボールゲーム「スーパーバレーボール」が、新たなフィーチャーを追加、更に魅力的なソフトになり'91年版として登場した。

なかでも最大の特徴は、男子チームに加え女子チームが増設された点だろう。これは前作のファンなどから「是非、女子チームを作って欲しい」という声があまりに多かったため、開発に踏み切ったもの。

実際のバレーボールの人気も年々高くなってきており、ファン層も中・高校生が圧倒的に多いという点などから推し量っても、このラブコールは頷ける反響といえる。

ビジュアルの立体感は、一見変わりがないように見えるが、プレイが始まるとぐんと遠近感が増し、3次元的工夫が加えられていることが分かる。



OPERATION

1レバー1ボタンで全操作が可能

画面上の複雑化を防ぐために1チーム4人しか映さないという独自のアイディアをそのまま引き継ぐ一方、操作系を更に簡素化。4方向レバーとボタン2個だったのがワンボタンに変更されている。

つまり、前作はレシーブとアタックがAボタン、ブロックがBボタンであったのに対し、同機ではレシーブやトスが（基本的に）自動となり、ボタンを使うのはサーブやスパイク、ブロックなどの時だけとなった。

サーブの種類もドライブサーブ、ジャンピングサーブ、ドロップサーブなど多彩で、前作でも好評の稲妻サーブや天井サーブは今回も健在。これらのサーブは、サーブトス時のレバー位置によって決定する。

このほか、選手の移動以外でレバーを使うのは、レシーブ後のアタッカーを決定する時やトスの高さを決定する時など。

今月の表紙

APRIL

ビデオシステム(株)

スーパーバレー'91

CHARACTER

リアルなアニメ・デモ画面も雰囲気UP

攻撃パターンは、前作同様のクイック攻撃やオープン攻撃、ツースパイクなどにダイレクトスパイクや1人時間差攻撃が加えられ、実戦さながらの使い分けができる。

また、前作ではエンドラインまでしかスクロールせず、タイミング的にはとれるボールも諦めざるを得ない場面があったが、かなり左右にスクロールするように改良され、この点で地団駄を踏むことはなくなった。

サーブやスパイクを決めた時には、選手の顔がアップで映し出され喜びの表情を見せたり、ボールを逸すとその選手が後ろを振り返ったりと、ゲーム途中にもアニメーションシーンがふんだんに取り入れられ、細部に亘り凝った仕上りとなっている。

1チームは男子、女子とも6チームのリーグ戦で、まず1セットマッチか5セットマッチの何れかを選択する。

(5セットマッチには時間制限がありコインを追加すると残り時間が増える)

ゲーム内容と直接関係はないが、今までとは違った演出のデモ画面にも注目したい。

月刊コインジャーナル

4月号 — CONTENTS

特集

AOU'91アミューズメントエキスポ開催

●今年の出展傾向……76
●アンケート調査 ㈱新声社……80
●フォトグラフィ……82
●出展新製品リストアップ……86

■談話室 韓国娯楽文化定着の現状
㈳韓国電子遊技場業協会中央会 金 海昌 会長……99

海外リポート

米国・'91インターナショナル・トイフェア……100

スタートダッシュマシン速報
クイズ宿題をわすれました／ルナーク／出たな!!ツインビー……108

月刊コインジャーナル・月刊ゲーメスト共催
「第3回ゲーム懸賞論文」入選作品発表④……112

OPEN NEWS

◎新コンセプトアミューズメントスペース、新宿にオープン
「LUDUS(ルドゥス)」 ㈱タイトー……118
◎大阪・岸和田にトレンドな遊びを満載した複合レジャーランド誕生
「ビーポート岸和田」 信和興業㈱……122

■新商品クローズアップ
「カーニバルワゴン」 ㈱ナムコ……212
■トピックス
各社業績良好!!(増配・無償新株式発行・私募債発行)……256

誌上講座

■AOU「ゲーム場についてのアンケート」……126
第11回「青少年指導員養成講座」……128
SCプレイランドの経営問題㉖「人手不足問題について」……105
カラオケビジネス実務講座⑧「ターゲット別戦略」……135

ロケーション別業況

《2月下旬～3月上旬》……197
海外情報……139
コンシューマ情報……215
AOUだより……224
県別協会だより……225
NSAだより……228

業界時字報

●「第19回国際ホテル・レストラン・ショー」開催(3/12～3/16)……258
●㈱セガ・エンタープライゼス、『メガ・ドライブ』を利用した新通信サービス「プロ野球VAN」を開始……259
●㈱ナムコ、深夜番組「プレ ステージ/TOKYO ソフトウォーズ」でプレゼンテーション……260
●㈱サンアップ、第5回サンアップ展示会開催(3/5・6)……261
●第2回T・I・T親和会開催……262
●㈱トータル・YOU・コーポレーション、「スクリーンゴルフ」発売……262
●大阪レジャー機器協同組合、香港・マカオに研修旅行(3/2～5)……263
●玉造ゲームセンター(峯興業㈲)、大阪商工会議所POPコンクールで奨励賞を受賞……263
●㈱カプコン、㈱ユニカを買収……264
●'91 JAPAN SHOP開催(3/22～26)……264
●コナミ工業㈱、人事異動……264
●システムサービス㈱、事務所移転……264
●㈲共立工業、事務所移転……264
●㈲アリサカ、福岡支店移転……264

The Coin Op. Journal 〈English〉……268
AM春秋……71
OAO「会員なんでもご相談電話」……110
ニューマシンインフォメーション……203
情報ファイル……244
わが社のマドモアゼル……278
中古機情報 うります/かいます……159

今月の表紙

スーパーバレー'91
ビデオシステム㈱……72

今ふれあいの大切さ。
感・じ・ま・す

人と機械
人と人

アメニティパーク(ビデオシティ) リノは
オペレーション(メダル・ビデオ・対人ゲーム)
を通して伝えます。

企画運営:株式会社 アポロ
大阪市中央区難波4-2-1
難波御堂筋ビルディング11階
TEL.06(633)2131(代表)

AOU '91 AMUSEMENT EXPO

特集 AOU'91アミューズメントエキスポ開催

恒例の春のショー「AOU'91アミューズメントエキスポ」が、今年も2月26日、27日の両日に亘り開催された。AOU主催としては6回目を迎え、出展社数46社、出展小間数529小間と昨年より大幅アップしている。来場者も2日間で2万1千名を数え、同エキスポに対する期待度の高さを再認識させられた。

AOU '91 AMUSEMENT EXPO

ＡＯＵ主催としては第６回を迎えるアミューズメント業界の春の祭典「ＡＯＵ'91アミューズメントエキスポ」が２月26日、27日に亘り、千葉市の日本コンベンションセンター（幕張メッセ）に於いて盛大に開催された。

出展社数は46社、出展小間数は５２９小間（前年比28％増）と、同エキスポ最高の数字を記録している。

昨年から「混雑緩和」「出展希望小間数の増加」というような問題点に対処するべく同会場に移された訳だが、矢張り交通の便などに対する不満の声は少なくない。

それでも、今回の入場者数は１日目が１万１千５百名、２日目が９千５百名で計２万１千名（前年比10・5％増）であった。（事務局発表）

予測されていたことではあるが遂に２万人の大台に乗り、ＡＭ業界に対する関心度、期待度が高く、今までは全く無縁の関係だと思われていた業界や海外からの来場者も、更に増えているようだ。

また、今後数年間で投資総額が２兆円以上ともいわれるテーマパークや、大店舗法緩和による郊外型ＳＣの増設が相次ぎ、その関係各企業が〝店舗の目玉商品となるものを〟といった眼差しで興味深く探っていたようでもある。

今日、アミューズメントマシンは、そういった施設に人を引きつける魅力と磁力を発生させることに大きく寄与しており、アミューズメント施設が全施設の競争力を左右する、ともいえるほどにまでなってきている。

その一方では、大手メーカーによる１社全機種提供の動きが着々と進んでいるのも最近の傾向のひとつ。コンシューマ用のソフトから遊園地向けのハードまでを１社で全て提供する、という夢のような計画がもう既に実現可能段階の一歩手前まで入っているのだ。

このように〝ハイ・エンターテイメント企業〟への凄まじい躍進が見られるメーカーもあり、同時に周囲の期待度も高い。

反面、年々そのショー規模は拡大されているものの、残念ながら昨年と同様に今ひとつのインパクト、漸新さに欠けており、新機軸となり得る機種の存在が確認できなかったとの印象も否めない。

それと、遊びを提供するはずのショーに娯楽性や刺激性といった遊びの要素が、増幅されていないのも残念だ。

秋のアミューズメントマシンショー（ＡＭショー）が年々随所に於いてシ

ヨーアップされているのに対して、どうしても商品展示場といったイメージを脱しきれない感がある。関係者・一般客を含み、2万人を超す一大イベントで業界アピールをする絶好の場でもある。もう少し見せる工夫、趣向を考えてみてもよいのではないだろうか。

それでも、各社それぞれの出展内容を見てみると開発の苦労が窺える製品が数多く出展され、今までは取り組んでいなかった製品や業務に積極的に乗り出し始めた、という今後の活躍が期待されるメーカーもかなり見られた。

ハードの面では、機械を単に高度化するのではなく、プレイヤーとの接点を配慮した上でハイテク技術を導入した製品が目立つ。例えば、アイレムのメダルダイスゲーム**「セブンアウト」**。従来、ベットするには配列されたボタンの中から選択するのだが、これはトラックボールを採用し、操作性の向上を図っている。これにより、プレイヤーが初心者や女の子などでもゲームに集中して楽しめるようになっている。

新製品出展数は昨年とほぼ同数
「ストリートファイターⅡ」が好評

では、ショーの出展内容の方に目を向けてみる。発売日が3月1日以降で今回出展されたニューマシンは、ビデオゲームが27機種、コクピット・アップライトゲームが8機種、大人向けメダルゲーム20機種、子供向けメダルゲーム12機種、プライズゲーム8機種、乗り物19機種、アーケードマシン9機種、筐体・パーツが10種、景品が10種と数字的には昨年とほぼ同数であった。

まず、ビデオゲームは各社共に技術レベルの格差が縮まってきたことによって、高度で複雑なゲーム内容で勝負といった動きは少なく、各メーカー毎の個性、独創性といったものが前面に押し出されていた。

今回特に多かった新製品はスポーツ関連のゲームで、

◎**「鳴呼栄光の甲子園」**(タイトー)
◎**「ハットトリックヒーロー」**(タイトー)
◎**「ヒットジアイス」**(タイトー)
◎**「あしたのジョー伝説」**(エス・エヌ・ケイ)
◎**「ダンクスター」**(エス・エヌ・ケイ)
◎**「ホットショット」**(ビスコ)
◎**「スーパーバレー'91」**(ビデオシステム)
◎**「ゴルフィングレイツ」**(コナミ)

などが挙げられる。例年と比べてみてもスポーツゲームがこれ程多いのは非常に珍しい。ただ、昨年11月のAMショーと重ねてみると、パズルゲームがこのパターンにぴたりと当て嵌まり、ショー以後一大ブームを巻き起こしている。スポーツゲームがこの軌跡を同じように辿るかも、という考えは安易過ぎるが、昨年の**「コラムスⅡ」**のような大黒柱的存在が現われればブームに繋がる可能性も高い。

現在各ロケで、軒並みトップに躍り出ているのがクイズゲームだが、今回出展されたのは、**「ゆうゆのクイズでGO!GO!」**(タイトー)のみだった。

しかし、他社でも開発は進められているようで、今後もグループ客や女性客層拡大に力を発揮するだろうという意見が多く聞かれた。

また、バンプレストの業務用ソフト第1弾として登場した、**「ウルトラマン」**も世代を超えた人気を集め、なかなかの反響を見せていた。

新声社が行なった来場者アンケート(80頁、81頁参照・有効回答数809)によれば、今回のエキスポでダントツの人気を示したのが、カプコンの**「ストリートファイターⅡ」**だった。待ち侘びていたファンも多く、前作同様にショー開始から終了時まで人集りができていた。このほか、**「ローリングサンダー2」**(ナムコ)や**「バーニング**

ファイト」（エス・エヌ・ケイ）などを含む格闘技ものに対する期待も依然高い。

コクピット・アップライト機でのアンケート結果は、**「スティールガンナー」**（ナムコ）と**「ラッドモビール」**（セガ）が一歩抜き出ており、次いで**「ウイニングラン'91」**（ナムコ）と**「ドライバーズアイ」**（ナムコ）が続いている。ナムコの独壇場のようになってしまったが、改めて同社の得意分野となっていることを確認させられた。

「D³-BOS」（タイトー）はモディファイをして登場、今年7月頃には価格1800万円で発売する予定だそうだ。

セガの**「AS-1」**やタイトーの**「遊アーツ」**は、除々に方向性を見極めてきており、（ソフトの完成度の問題などはあるが）近い将来、見近な施設に導入されるだろう。また、流通業界の「西友」も類似したプロトタイプを発表しており、今後の動きが気になるところ。

メダルゲーム、プライズゲーム、アーケードゲームは複合化、コンパクト化の傾向

メダルゲーム機では、シグマの**「ザ・ダービーマークⅣ」「アングリーウェイブス」**などを始め、アイレムのダイスゲーム**「セブンアウト」**、ジャレコの**「ジョイフルカード」**などバリエーション豊富になってきた。

中でも、スロットの絵柄に合わせてランナーが進む**「エキサイティング・ベースボール」**（宝娯楽）やスロットのメカニズムとモニターがドッキングした**「ラウンドスロット」**（太陽自動機）は、従来からあるスロットマシンと、別のフィーチャーを複合化して、新たな面白さを引き出している。また、都市部での店舗面積の問題などを踏襲し、コンパクトさを売りものにする**「ダービーデイ」**（セガ）なども注目されている。

プライズゲームは、昨年にも増して**「ちびまる子ちゃんみんなあそぼう！」**（ナムコ）や**「マリオの大冒険」「ねェ～ムーミンこっちむいて」**（バンプレスト）などキャラクターものが全盛で、画一的だった筐体デザインもゲーム内容に合わせて個性化が見られ始めた。

その他では、TVモニターとマイクを使い車内と車外で会話ができる定置式乗物**「テレビ中継車」**（眞砂工業）やエス・エヌ・ケイのブースに出展されていた50インチの大画面筐体**「天画」**（ダイショー商会）、コンパクトなアーケードゲーム**「カーニバルワゴン」**（ナムコ）〈本誌212頁、213頁、新商品クローズアップ」参照〉などが、店舗・店頭でのアピール効果大として話題にのぼっていた。

今回のショーからは残念ながら、新機軸と呼ぶべきマシン云々と前述したが、業界は現在〝地殻変動期〟をまた迎え、揺籃期を過ぎ、次の成長期に向けて模索している、といった印象の強いエキスポであった。

AOU'91 AMUSEMENT EXPO

アンケート調査

主　催　　新声社

調査日時　'91年2月26、27日

調査方法　新声社ブースにてアンケート用紙1000枚を配布

有効回答数　809通

	26日	27日	合　計
✣職 業			
メーカー	49	39	88
オペレーター	53	33	86
ディストリビュータ	2	2	4
プレイヤー	104	347	451
その他	35	76	111
✣性 別			
男	238	539	777
女	8	10	18
✣年齢構成			
17歳以下	11	104	115
18歳	48	115	163
19歳	52	126	178
20歳	32	76	108
21歳	32	53	85
22歳	19	28	47
23歳	5	16	21
24歳	11	8	19
25歳以上	36	29	65

※無回答は削除

〈AOU'91アミューズメントエキスポ人気機種ベスト30〉

順位	ゲ ー ム 名	2/26/2:00	2/26/3:30	2/26/5:00	2/27/12:00	2/27/2:00	2/27/3:00	2/27/3:00B	2/27/5:00	合 計
1	ストリートファイターⅡ（カプコン）	63	35	41	37	98	94	34	50	452
2	出たな!!ツインビー（コナミ）	39	15	10	23	69	55	18	33	262
3	スティールガンナー（ナムコ）	22	9	21	22	30	31	5	22	162
4	ラッドモビール（セガ）	20	12	10	10	22	28	10	12	124
5	R360（セガ）	11	11	11	18	24	26	9	9	119
6	ローリングサンダー2（ナムコ）	15	6	3	9	23	24	8	16	104
7	ウイニングラン'91（ナムコ）	8	5	3	11	19	21	5	11	83
8	E. D. F（ジャレコ）	8	4	5	6	14	15	8	6	66
8	ドライバーズアイ（ナムコ）	9	8		3	16	15	5	10	66
10	ロボコップ2（データイースト）	10	2	5	3	12	16	4	9	61
11	コットン（セガ）	14	6	6	3	15	7	8	1	60
12	ゴルフィンググレイツ（コナミ）	14	6	6	1	13	10	5	4	59
12	ウルトラマン（バンプレスト）	6	10	4	5	13	10	6	5	59
14	ゴーリーゴースト（ナムコ）	8	4		3	24	6	4	6	55
15	ゆうゆのクイズでGO!GO!（タイトー）	6	7	6	4	12	10	4	4	53
16	ASOⅡ（SNK）	6	6	4	2	13	14	2	3	50
17	AS-1（セガ）	6	3	4	10	8	6		2	39
18	ガンフォース（アイレム）	3	5	6	2	8	8	1	5	38
19	クイズ宿題をわすれました（セガ）		4	4	3	12	6	1	4	34
20	バーニングファイト（SNK）	4	3	4	6	4	8	2	2	33
21	アタックス（カプコン）	6	4		1	7	4		9	31
22	D^3-BOS（タイトー）	1	3	5	2	7	4	3	5	30
23	遊ARTS（タイトー）	2	3	3	1	11	5	3	1	29
24	シスコヒート（ジャレコ）	2			3	10	5	1	3	24
25	S. T. G（テクモ）	4	5	2	2	3	3	1		20
26	覇沙夢（アイレム）	2		4	2	5	4		2	19
26	ブラックハート（UPL）	5	3	3	2	5	1			19
28	マッド・ドッグ・マックリー（カプコン）	2	2		2	6	2		3	17
28	スーパーバレー'91（ビデオシステム）	3	1	1	2	4	5	1		17
30	ラギ（アルファ/SNK）	4		1	1	4	2		4	16

AOU'91アミューズメントエキスポフォトグラフィ

(社)ＪＡＭＭＡ 中村雅哉会長　(社)ＡＯＵ 梅原靖三会長　警察庁保安部保安課 平野薫美課長補佐　(社)ＡＯＵ 駒井徳造ショー委員長

㈳ＡＯＵ梅原靖三会長

本日は多数の方々にお集まり頂き、心から御礼申し上げます。

本年は、出展社数も昨年を上回り、また、社団法人の認可を受けたことにより来場者数の増加も予測されております。しかしながら、会場スペース等の諸問題もあり、出展希望全社のご意向を満す分には参りませんでした。各方面に渡り努力を続けておりますが、まだほんの僅かしか手をつけていない状況でもあり、関係者の皆様には大変御迷惑をおかけしております。

最近は、女性客にも幅広く浸透しているようで、来場者の割合も増え、多くの支持を頂き始めています。

このようななか、麻雀ゲーム2機種が青少年の健全育成に好ましくないと認められる遊戯機として指定されまし

受付けにはコンパニオン

実行委員は揃いのブレザー

会場式（１号館前）

たが、これは今後の動向及び影響が懸念されたことにより、今回の措置に至った次第です。

これからも、安心できる業界づくりを目指し、明るく楽しい製品を提供し、運営して参ります。

警察庁保安部保安課 平野薫美課長補佐

ＡＯＵエキスポが開催されますことを心よりお祝い申し上げます。

皆様方の業界は、主に青少年を対象に娯楽を提供するという非常に重要な役割を担っておられます。

しかし、業界の健全化に皆さんが尽力されている一方では、ゲーム機を使用した賭博が後をたたず、憂慮に耐えません。

今後も、より健全な製品づくりを希望し、御協力をお願いしたいと思います。

㈳ＪＡＭＭＡ中村雅哉会長

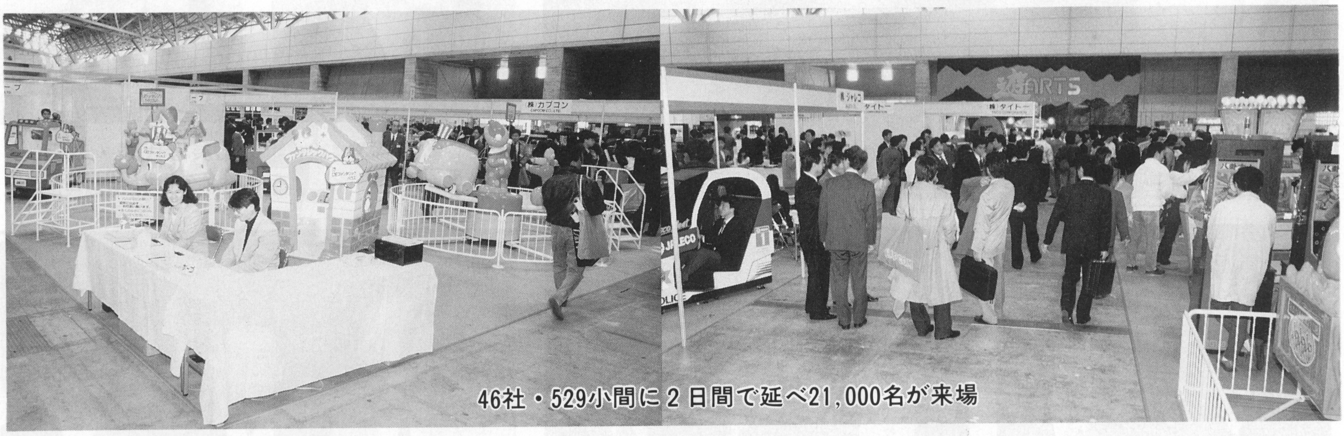
ＡＯＵ'91アミューズメントエキスポの開催を心からお祝い申し上げます。

業界内の諸問題が目立ってきているようでありますが、メーカーが優れた製品を開発しても末端に於いての使われ方に問題があると、業界全体にも悪影響を及ぼすおそれがあります。

現在、90％程の成果をあげていると考えられますが、今後も正しい経営を続け、麻雀ゲーム機の問題等についても勇気ある決断を期待しております。

また、最近アメリカに於いては、コピー基板の問題を扱った法案103号などもあり、知的所有権をめぐる問題として注目されていますが、このような業界の財産ともいうべき基板の問題が起きるのはメーカーとオペレーターのコミュニケーション不足に起因していると思われます。

今後とも、当業界をより一層発展させていくためにもお互いが協力し、国民生活に密着した産業になるよう期待しております。



46社・529小間に２日間で延べ21,000名が来場

２日目には開場を待ちかねる長蛇の列がつづいた。

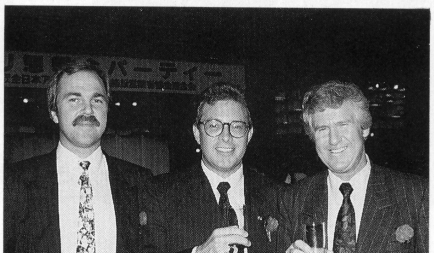
懇親会パーティ(2月26日、赤坂プリンスホテル)

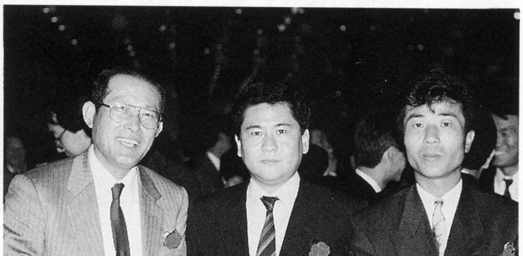
来賓・挨拶
JAPEA・山田數夫会長

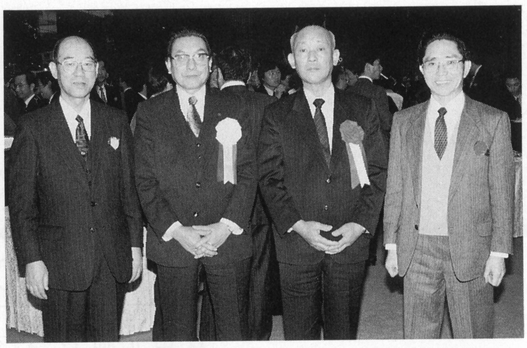
主催者・挨拶
駒井徳造ショー委員長

主催者・中締め
真鍋正副会長

出展者代表・乾杯
㈱タイトー長谷川桂祐社長







閉会式

2月27日午後4時より、出展各社代表、AOU役員、実行委員会委員により閉会式が行われた。（1号館前・鷹の巣茶屋）

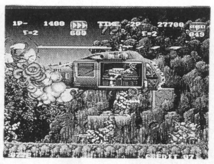
駒井ショー委員長が盛況に、そして無事に開催できたことに謝辞を述べると共に、今開催の反省を来年度以降の取り組みにいかすことを約して乾杯。約1時間、歓談を行った。

AOU'91 AMUSEMENT EXPO

出展新製品リストアップ

ビデオゲーム

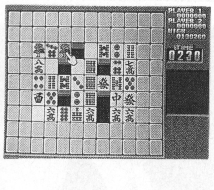
ガンフォース 〈アイレム〉



未来を舞台にした横スクロールシューティングゲーム。

全ての武器は敵を倒して手に入れ、更に敵の戦車や銃座を乗っ取れるなど、リアル感のある戦闘シーンを演出。3月18日発売、OP価格15万8千円。

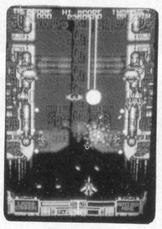
覇沙夢（はさむ） 〈アイレム〉



麻雀牌を使用したパズルゲーム。

同種牌を使って他の牌をはさんで消去させて行く。面により使用牌数が違い、フィールドの形も異なる。3月7日発売、OP価格12万8千円。

S.T.G 〈アテナ〉

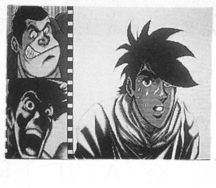


縦スクロールシューティングゲーム。

2人同時プレイでは合体攻撃によりプレイの幅が広がる。アイテムは10種。スピード、パワー、エネルギーはユニットで補給する。

4月10日頃発売。テクモ㈱が出展。

あしたのジョー伝説 〈エス・エヌ・ケイ〉

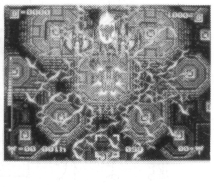


人気マンガのあしたのジョーをモチーフにしたボクシングゲーム。

最初は少年院からスタート、丹下段平と出会い力石徹などと戦っていき、チャンピオンを目指していく。

価格未定。㈱ウェイブが開発。

ASO II ―ラストガーディアン― 〈エス・エヌ・ケイ〉



初代ASOシステムを受け継ぎ、飛躍的な攻撃力アップを遂げたSYDを操る縦スクロールシューティングゲーム。

激戦の全6ステージは敵宇宙要塞から始まり、月面や惑星にまで広がる。

標準価格3万円。

原則として3月1日以降発売の商品を対象としましたが、それ以前に発売された商品で本誌未掲載のものも含まれています。

AOU'91エキスポ 出展新製品リストアップ

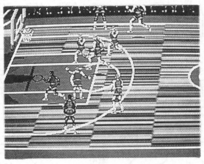
ラギ 〈エス・エヌ・ケイ〉

インセクタリアン（昆虫人）の住む惑星ラギをダルマー族が侵略。ラギの平和と女王ファアを助け出すために勇者ブルーが戦う、ファンタジーアクションゲーム。標準価格2万8千円。アルファ電子㈱が開発。

ホットショット 〈ストラタ社〉

プレイ画面が上下二分割されているのが特徴のテニスゲーム。1Pでは、ランキング1位からの敵プレイヤーを選択。レベルが調整出来る。ゲームは1コインで1ゲーム。対戦は2コイン。㈱ビスコが出展。

ダンクスター 〈エス・エヌ・ケイ〉



スピーディなゲーム展開、プレイヤー対プレイヤーの駆け引き、シュートの迫力などをふんだんに盛り込んだバスケットボールゲーム。フォーメーションや選手交代などヘッドコーチの立場で戦略的にも楽しめる。サミー工業㈱が開発。

コットン 〈セガ・エンタープライゼス〉

システム16B対応、横スクロールシューティングゲーム。可愛いキャラクターのほうきに乗った魔女が自機。初心者にも、マニアにも楽しめるように組まれたゲームシステムが特長。全6ステージ。発売日、価格未定。

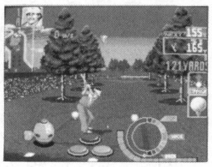
ストリートファイターII 〈カプコン〉

ヒットゲームがCPシステムでバージョンアップして登場。キャラの滑らかなアニメ、背景のラインスクロールによる立体感の表現など、よりリアルなファイトが楽しめる。3月7日発売、OP価格23万8千円。

ゆうゆのクイズでGO！GO！ 〈タイトー〉

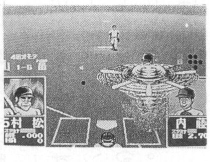
タイトーイメージキャラクターのゆうゆが司会をする、クイズ番組といった感じのクイズゲーム。1分間1問10秒リミットで設定された正解率をクリアしていくと次のステージに進める。メインボード18万8千円。3月25日発売。

ゴルフィング グレイツ 〈コナミ〉



画像特殊効果IC「PSAC2」を搭載した3Dゴルフゲーム。打球を追いかける俯瞰画面、専用コントローラーによる抜群の操作性、細部に亘るデータ設定などが斬新でリアルなゴルフシーンを完成させた。最高4P同時プレイ・コンティニュー機能あり。

嗚呼 栄光の甲子園 〈タイトー〉

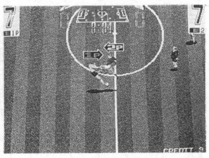


F2システム第14弾。高校野球の野球ゲーム。試合はベスト8からで3イニングで決着をつける。「根性ボタン」を押す事でファインプレイ等が出来るのが特長。メインボード18万8千円。サブボード8万8千円。4月発売予定。

E.D.F. 〈ジャレコ〉

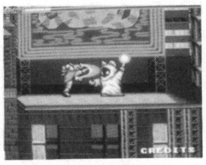
RPGの要素の入った、横スクロールシューティングゲーム。ゲームスタート時にウェポンを選択。オプションのフォーメーションはレベルが上がると増えていく。OP価格13万8千円。3月10日発売。

ハットトリックヒーロー 〈タイトー〉



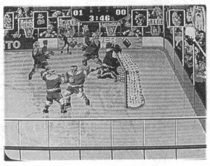
F2システム第11弾。サッカーゲーム。プロの多彩なテクニックが簡単操作で楽しめる。サッカーゲーム初のファールプレイ採用でリアル感倍増。メインボード18万8千円。サブボード8万8千円。3月12日発売。

WITH（仮） 〈ジャレコ〉



「霊魂」が主人公の横スクロールゲーム。様々な敵キャラに乗り移ることでアクション、シューティングの違うゲームが楽しめる。自機はライフ制。乗り移ったキャラがやられても霊魂は死なない。発売日、価格未定。

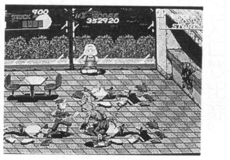
ヒット ジ アイス 〈タイトー〉



それぞれ個性のあるキャラを選択して3対3で行なう、バトルアイスホッケーゲーム。ボタンを押し続けるとパワーをためて強烈なショットを放つ事が出来る。標準小売価格14万8千円。発売中。

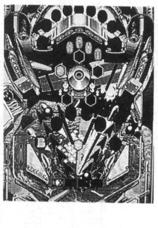
AOU'91エキスポ 出展新製品リストアップ

ニンジャキッズ 〈タイトー〉



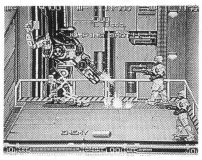
F2システム第15弾。ニンジャアクションゲーム。筐体2台を使用して、4人同時プレイが可能。ポップなキャラクターのコミカルタッチアクション。
メインボード18万8千円。サブボード8万8千円。
4月発売予定。

スーパーピンボールアクション 〈テクモ〉



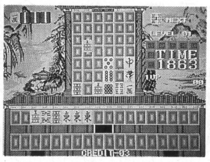
ビデオゲームのフリッパー。モンスター、カーニバル、スパイナー、ボーダーの4台から面を選べる。シェイクボタンで台を揺らす事もできる。
面間にはギャルが登場。
4月22日頃発売、価格未定。

ロボコップ2 〈データイースト〉



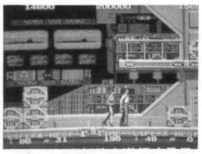
映画「ロボコップ2」を題材にした、アクションシューティングゲーム。
横スクロールと3D面を使って映画のストーリーを追っている。
全6ステージ。
価格15万8千円。
3月12日発売。

チャイナタウン 〈データイースト〉



麻雀牌を使用したパズルゲーム。降りてくる牌で順子、刻子を揃えて消し、役を作って面をクリアする。タイム制。エクステンドはボーナスで行なわれる。フィールは4面選べる。
価格未定。
3月末発売予定。

ローリングサンダー2 〈ナムコ〉

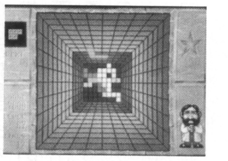


システムII対応ソフト第11弾。'86年発売の「ローリングサンダー」の第2弾でゲーム内容、システムはそのままに各部がグレードアップされている。横スクロールアクションシューティングゲーム。OP価格7万8千円。3月15日発売。

ウルトラマン 〈バンプレスト〉

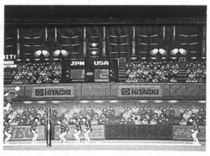
特撮TV番組のヒーロー「ウルトラマン」をキャラクターにしたアクションゲーム。
リアルなグラフィックで実写を完全再現、スペシウム光線などの技も多彩。
4月上旬発売。
OP価格16万8千円。

ウェルトリス 〈ビデオシステム〉



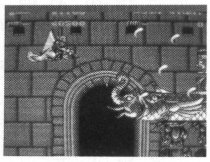
早い話がテトリスのバージョンアップ版。
四角い井戸を見下ろしたような画面で1人用では4面、2人では2面、3～4人では1面を使いプレイする。多面になった事で攻略性が増している。
発売日、価格未定。

スーパーバレー'91 〈ビデオシステム〉



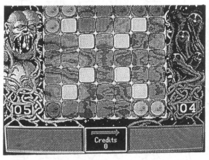
スーパーバレーボールの第2弾。女子チームが加わり、操作系が更にシンプルに変更された。
6チームのリーグ戦で、1セットから5セットマッチを選択。多彩な攻撃でリアルなバレーを再現している。
発売日、価格未定。

ブラックハート 〈ユーピーエル〉



妖しい雰囲気のグラフィックが印象的な横スクロールシューティング。
魔法世界が舞台で妖精を助けると、オプションになったり、炎が吐けるようになる。全8ステージの構成。自機はストック制。
発売日、価格未定。

ATAXX（アタックス） 〈リーランド社〉



エイリアンとのコンピュータ対戦パズルゲーム。
カーソルでコマを移動し相手のコマがあるタイルの隣に行けば接触しているコマ全てが自分の色に。最終的にコマ数の多い方が勝者となる。
㈱カプコンが出展。

大型・アップライト

シスコヒート ポニータイプ 〈ジャレコ〉

ドライブゲーム「シスコヒート」のポニータイプ。
ムービングタイプのクイックレスポンスシート以外をポニー筐体に搭載。
H1355×D900×W650㎜。
OP価格69万円。
3月15日発売。

AOU'91エキスポ 出展新製品リストアップ

スーパーストライクG－L.O.C.(仮)〈セガ・エンタープライゼス〉

発売中の「G－L・O・C」のバージョンアップ。前作であったステージの区切りがなくなり、ゲームを連続したものとした。
操作性の向上、難易度の調整がなされている。筐体販売のみ。参考出展。
発売日、価格未定。

サンダーゾーン〈データイースト〉

4人用大型アップライト筐体使用の8方向スクロール戦争シューティングゲーム。
アイテムは奪取方式でマシンガンから火炎放射器まで多彩。
発売日、価格未定。

レーシングビート〈タイトー〉

座式のSD筐体使用ドライブゲーム。
走行を続けるとタイヤのグリップが減るので、シフトのボタンを押すとピットに入る等の趣向がある。
筐体は2座。通信可能。
標準小売価格百85万円。
発売日未定。

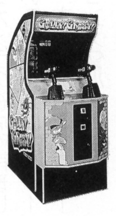
D³BOS〈タイトー〉

3軸可動の全方向回転式大型シミュレーター。
乗部が球形をしており、3軸で全方向可動する。2人乗り。
H2500×D2500×W2900㎜。
7月発売予定。
価格1千8百万円。

スティールガンナー〈ナムコ〉

ガンシューティングゲーム。未来の警官となってテロリストと闘うという設定。銃にはウエイトが仕掛けられ射撃時には反動がある。
H2040×D1100×W780㎜。
OP価格78万円。
3月中旬発売予定。

ゴーリーゴースト〈ナムコ〉



ジオラマとビデオを合成したニュータイプガンゲーム。冷蔵庫や暖炉から出現するお化けを退治していく。規定数クリアで次のステージへ。全4シーンで構成されている。
発売日、価格未定。

ウイニングラン'91〈ナムコ〉

ウイニングラン、～鈴鹿のバージョンアップ。ポリゴン使用の3Dドライブゲーム。操作性を向上させて幅広い客層を狙いとしている。流通の各筐体に合わせたキット販売。
OP価格14万8千円。
3月中旬発売予定。

ピンボール

チェックポイント〈データイーストUSA〉

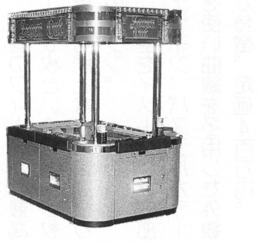
カーレースをモチーフにしたフリッパー。
ゲームスタートをキーをひねって行ない、エンジンの振動がプレイヤーに伝わる等のフィーチャーがある。
標準小売価格62万円。
OP価格52万7千円。
3月末発売予定。

フープス〈プレミア〉

バスケットボールをモチーフにしたピンボールゲーム。スラムダンクのライトでボーナス倍率が変化する。
タイトーでは、他にウィリアムス社製の「ファンハウス」、バーリー社製の“バックスバニーバースデイボール”を出展。

大人向け メダルゲーム

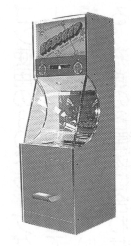
セブンアウト〈アイレム〉



“グラップゲーム”をモチーフにしたメダル・ダイスゲーム。
トラックボールを操作し、BETボタンでBET。“シューター”となった人がサイコロを振る時もトラックボールを使用。
価格・発売日未定。

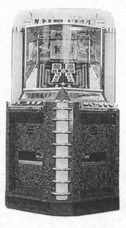
AOU'91エキスポ 出展新製品リストアップ

リバウンドII 〈コイン・コンセプト・インク〉



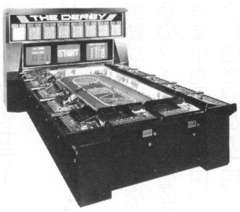
上部からメダルを投下し、盤面にあるセンサーにメダルが止まれば、表示枚数分メダルが払い出されるメダルゲーム。メダルが跳ね返ったり、メダルが滑るなど止まりそうで止まらないスリル満点のゲーム。当たると盤面が傾きリセットされる。㈱カプコンが参考出展。

ラストクイーン 〈コナミ〉



'90AMショーで発表された大型メダルマシンが更にバージョンアップして登場。ランダムに捲れていく4枚のカードのうち、最後に捲れたと思われるカードを当てていく。正解するとメインボード上のコマが進み、入賞まで到達するとBETに応じた枚数のメダルが払い出される。

ザ・ダービー・マークIV 〈シグマ〉



8頭立てで、12ステーションと最大のステーション数を誇る、シグマダービーシリーズの最高峰。単勝・複勝の他、28通りの連複・56通りの連単の計4種類のBET型式で楽しめる。

その圧倒的なボディサイズは他と一線を画している。

定価6千8百万円。

ザ・ダービーSX-1・K 〈シグマ〉

シグマダービーシリーズ。マイナーチェンジで更に楽しさがアップした、6ステーション・8頭立てのメカ式ゲーム。ダービー界初の障害レースを始め、芝、ダートの3種類で遊べる。BETは単勝・連複の17通り。レース中に「落馬」のハプニングがあるのは愛嬌。

定価千2百50万円。

エキサイティング・ダービーF-3 〈シグマ〉

エキサイティング・ダービーの最新バージョン。

東京競馬場が舞台のアニメーションダービーゲーム。6ステーション・6頭立て、BET形式は単勝・連複15通り。

コンパクトなボディで、コストパフォーマンスも高い。定価4百96万円。

ミルキーウェイ 〈シグマ〉

デジタルスロットを採用したプッシャーゲーム。

1回のフィーバーで最高100枚という払い出し枚数が可能となった常識破りのマシン。

夜空をイメージした内部デザイン、パステルカラーを使い曲線を多用した外観が特徴。定価4百万円。

アングリー・ウェーブス 〈シグマ〉

リアルダイスが興奮を誘うダイスシングルゲーム。ボイジャーゲームとそのゲームで獲得したメダルを全て賭けるドラゴンゲームの2種類がある。内容はダイスを3個投げ、その中の最大の目を当てるというもの。

ネクスト ダイス 〈シグマ〉

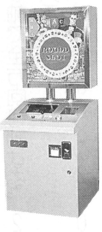
リアルダイスの目を当てるシンプルゲーム。

1~6の中から4つ選び、振り出されたダイスの目がその中にあれば、次のステップに進める。2回目以降のステップにはオッズがつき最高の16ステップでは、600倍となる。最高BET枚数は10枚。

戦国麻雀 〈シグマ〉

戦国時代をモチーフにしたメダルタイプ麻雀ゲーム。12人の武将の中から1人を選択、戦国乱世を統一するべく麻雀で戦って行く。歴史上の実在の人物が登場するので気分も盛り上がる。

ラウンドスロット 〈シグマ〉



メカニズムとモニターがドッキングしたスロットマシン。

プレイヤーが自分で得点やその条件をセレクトでき、(BET毎に得点や条件はランダムに変化)スタートレバーを上手く操作してハイスコアを狙う。円盤がとまりWIN SPOTにあるキャラクターが当たり。

ジョイフルカーズ 〈ジャレコ〉

6人用マスメダルゲーム。5枚のカードを5本のリールで表現。各リールに52枚を配してある為、今までのゲームより役が豊富になる。勝った場合にはHIGH&LOWにチャレンジが出来る。

発売日、価格未定。

ダービーデイ 〈セガ・エンタープライゼス〉

モニター3台使用の6人用メダルゲーム。競馬の実況中継さながらの迫力を移動式カメラの視点で再現している。レースは全8レース。本格派競馬シミュレーションメダルゲーム。

標準価格6百80万円。

3月発売予定。

AOU'91エキスポ 出展新製品リストアップ

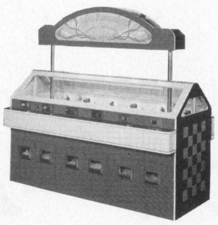
ロイヤルクラブ 〈セガ・エンタープライゼス〉

筐体正面のハーフミラーに立体的に投映された女性ディーラーと対戦する、大型メダルゲーム。カジノの雰囲気をリアルに再現。
H2115×D1760×W2580㎜。
標準価格7百25万円。
3月発売予定。

ダービークイーン 〈タイトー〉

メインのモニター2つはハーフミラーを介して画面を接続。3つの実況用18インチモニターを装備した、大型メダル競馬ゲーム。業界初の4レース後までの前売り方式を採用。
標準小売価格6百12万円。3月発売予定。

アクアロマンス 〈タイトー〉



オーソドックスなメダルプッシャーゲーム。
メダル投入口が12ケ所あり、多人数が同時プレイ出来る。
H1960×W2150×D1090㎜。
標準小売価格2百15万円。3月発売予定。

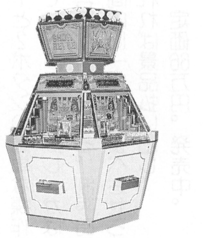
スプラッシュフォール 〈タイトー〉

アップライト筐体のメダルプッシャーゲーム。
メダルは回転ローターで上部にはじかれ、カップを通過すると表示枚数を払い出し。最上列のカップではルーレットが楽しめる。
OP価格78万円。
発売中。

ビリオネア 〈タイトー〉

スマートな外観の汎用筐体使用第1弾のメカスロ。
メダルは投入後、クレジットされBETボタンでかけ枚数を決定。メダルの払い出しはPAYOUTボタンで行なう。
標準小売価格68万円。

ショーレビュー 〈ナムコ〉



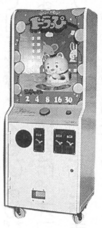
5人同時プレイの大型メダルゲーム。プッシャータイプのものにフィーチャーを追加。ゲートを通過すると表記枚数が中央ポケットにたまり、OPENゲートをメダルが通ると、それが一気に吐き出される。
発売日、価格未定。

ゴールデンルーレットII 〈ビスコ〉

ゴールデンルーレットの第2弾。6人用メダルゲーム。
前作よりプログラムを変更しており、外装にも若干の変更が施されている。
価格3百80万円。
発売中。

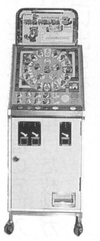
子供向け メダルゲーム

ワイ！ワイ！ドラっぴ 〈カプコン〉



可愛いネコをモチーフにしたシリーズ第3弾。
回転する円盤を停止させ当たりの絵柄で止まれば配当が上がっていくステップ方式で、ステップ2に止まれば2段階アップ。途中でメダル精算も可能。OP価格19万8千円の予定。

リトルサーキットシリーズ 〈コナミ〉



設置場所を選ばない省スペース設計により誕生した、店頭用小型メダルマシンの決定版。
盤面のテーマキャラクターには、「ワイワイワールド」「スーパーマリオブラザーズ3」「スーパーマリオワールド」の3種類がある。ダブルルーレットによるゲーム性の高さが特徴。

つりっ子ペン太 〈コナミ〉

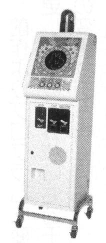
好評のコナミ・ミニエンターテイメントシステム第4弾。
釣りあげた魚によってメダルの払い出しが決定するワンボタン操作の簡単釣りゲーム。モニターの可愛いキャラクターとユニークな音声合成が各ロケーションで高いアピール度を発揮。

あひるのヨーイドン 〈こまや〉

競争するアヒルの着順を予想するメダルマシン。当たり枚数は最高96枚と、JAMMAの基準内に設定。百円専用メダル貸出し機構や電子音声等の装備も充実。SCロケにぴったり。
3月末発売。OP価格百55万円。

AOU'91エキスポ 出展新製品リストアップ

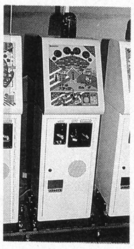
ジャンケンマンJP 〈サンワイズ〉



ジャンケンマンを発展させたメダルマシン。

操作方法はジャンケンマンと同じであるが、ルーレット部に新しくJP（ジャックポット）を設け、ここに止まると50枚のメダルが払い出される。3月上旬発売、標準価格28万円。

リトルスラッガー 〈サンワイズ〉

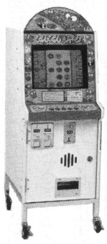


人気機種「ダイダマン」のボタンをバットに変更した子供向け小型メダルゲーム。

ヒットでランプが点滅、アウトでゲームオーバー。最高60枚まで払い出しが出来る。

発売日未定、価格未定。

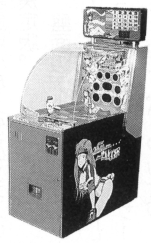
ぴょんぴょんジャンプ 〈太陽自動機〉



ボケタ、ボテチンなどお馴染みのキャラクターがホップ・ステップ・ジャンプで川を跳びこえるぴょんぴょんシリーズ最新作。オマケの浮輪が3つ並ぶとおまけゲームが出来る。

OP価格28万円。3月下旬発売。

ミリオンスラッガー 〈テクモ〉



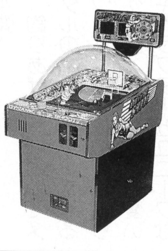
同社ミスターバットマンのメダルタイプ。

メダルをBETして、ボールを打ち、盤面の穴に入れば表示数を掛けた枚数が払い出される。

価格61万円。

発売日未定。

ダイナミックシュート 〈テクモ〉



同社バスケットチャンスのメダルタイプ。

1枚から9枚のメダルをBETし、シュートが決まるとルーレットが回転。止まった数字が倍率となり、掛けた数が払い出される。

発売日、価格未定。

カーニバルVIワニワニパニック 〈ナムコ〉

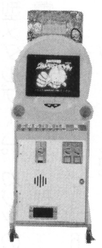
ワニワニパニックをモチーフにしたルーレットメダルゲーム。

ボーナスゲームがあり二段階のルーレットを楽しめる。メダルの払い出し枚数は最高80枚。

OP価格22万8千円。

発売中。

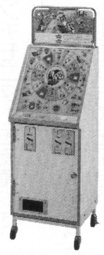
ウルトラマンバトル 〈バンプレスト〉



ウルトラ兄弟や、バルタン星人などの7種類のキャラクターのうち、どれが一番多く出るか当てるメダルゲーム。

突然現れるウルトラの父が、ゴールドメダルをプレゼント。3月下旬発売、OP価格33万8千円。

マリオワールド 〈バンプレスト〉

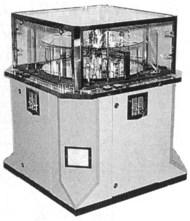


お馴染み“マリオ”のルーレットゲーム。見事マリオに光を止めれば一度に16枚メダルが出てくる。

また、選んだ絵柄が当たると赤ランプが回転し、同じ所に止まると記念メダルがもらえる。発売中、OP価格21万2千円。

プライズゲーム

ジャンボツインII 〈大平技研工業〉

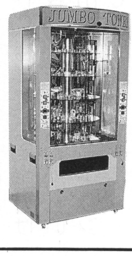


好評の「ジャンボツイン」のバージョンアップ版。ピンクとクリームのパステルカラーに一新され、モーター部分は故障の少ない耐久性のあるものになった。

OP価格68万円。

㈱カワクスが出展。

ジャンボタワー 〈大平技研工業〉

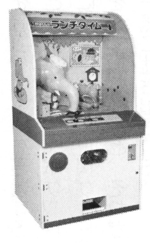


5段式ターンテーブルで景品をランク別に分けるなど用途が拡がるプライズゲーム。

上下ボタンで景品の段を決め、スタートボタンでアームを動かし景品を落とす。

㈱カワクスが出展。

かば君のランチタイム 〈関西精機製作所〉

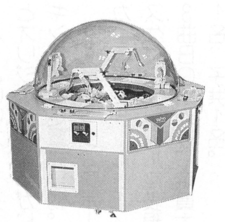


同社“森のどうぶつたちシリーズ”第2弾。1レバーと2ボタンの簡単な操作で、ぞう君を動かし、かば君に食事をさせる。制限時間内に一定量を食べさせれば景品払い出し。

定価66万円。発売中。

AOU'91エキスポ 出展新製品リストアップ

ノアノア 〈タイトー〉



4人用クレーンゲーム。景品に菓子類や、カプセル、ぬいぐるみを混合しても支障なくプレイ出来る。

時間内に何度でもチャレンジ出来るフリープレイも設定可能。

標準小売価格99万7千円。3月中旬発売。

ブルちゃんのもっとたべたいワン！ 〈ナムコ〉

キディプライズゲーム。口を開閉しながら身体を左右に振るブルドッグに、おやつのボールを食べさせる。制限時間内に6個以上、食べさせると景品払い出し。6種の音声を使用し集客効果を上げている。

価格未定。5月以降発売。

ちびまる子ちゃんみんなあそぼう 〈ナムコ〉

ちびまる子ちゃん使用のルーレットキディプライズ。コインを投入すると、キャラクターのルーレットが回転。ストップボタンを押して、あたりが正面で止まると景品の払い出し。

OP価格48万円。発売中。

マリオの大冒険 〈バンプレスト〉

"アンパンマン""ガンダム"のキャラクターでスタートした、同社スケボーシリーズの第6弾。タイミングが鍵となる、単純ながら深いプレイ内容に、当たりで1枚、大当たりで3枚、払い出されるカードが人気。

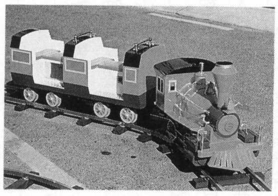
OP価格19万8千円。

ねェ〜ムーミンこっちむいて 〈バンプレスト〉

キャラクター・マーチャンダイジングにより、次々とヒット機を発表する同社の最新作は、超人気キャラ、ムーミンを起用。ムーミンが右を向くか左を向くかを当てるシンプルなゲーム。当たりの時は景品が払い出される。参考出展。

乗物

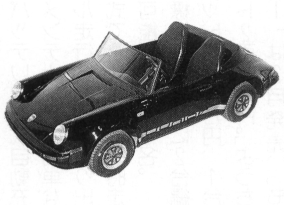
義経号 〈朝日エンジニアリング〉



人気の250㎜ゲージに新機種"義経号"が登場。西部開拓時代を彷彿させる車輌は、汽笛や走行音の演出付き。更に交差時間待ち機能で、同一路線に2台稼動出来、より効率的。

3月中旬発売予定。OP価格百6万円。

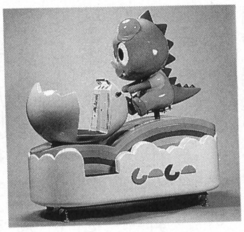
バッテリーカー 〈朝日エンジニアリング〉



欧米で発表中の子供向けカートを、バッテリーエンジン仕様に変更。電磁カートとはいえ、20〜30㎞/hは出せる本格派。ボディーカバーを交換すれば違うタイプのカラーや車種が楽しめる。

参考出展。

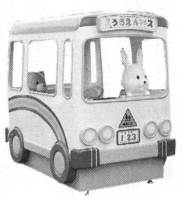
ムームー 〈カワクス〉



パステルピンクのたまごに乗って、大きな目の恐竜とシーソーを楽しむ定置式乗物。

七色の虹が雲にかかっている様子をデザインしたファンタスティックなデザイン。参考出展。

ようちえんバス（定置型） 〈昭和鉄工〉

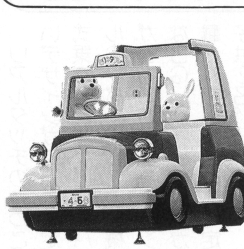


幼稚園の送迎バスをテーマにした定置型乗物。

助手席と後部座席には可愛いウサギとクマを乗せ、車体はカラフルなカラーリングで楽しい。BGM3曲入り。定員大人1名・子供2名。

標準価格70万円で発売中。

もりのタクシー（定置型） 〈昭和鉄工〉



クラシックなタクシーを型どった定置型乗物。

ビビッドなカラーリング、ウサギとクマのキャラクターでアイ・キャッチ抜群。3曲BGMや音声が子供心を引きつける。定員大人1名、子供2名。

標準価格84万円で発売中。

AOU'91エキスポ 出展新製品リストアップ

パイレーツキッズ 〈昭和鉄工〉

海賊船をモチーフにした定置式乗物。

舵や大砲、望遠鏡など遊び道具が満載され、ストーリー性をつけた音声とBGMが全体を盛り上げる。定員大人1名、子供2名。

標準価格百18万円、3月発売予定。

ミニメリー 〈昭和鉄工〉

丸みのあるデザインが愛らしいメリーゴーランド型回転式乗物。

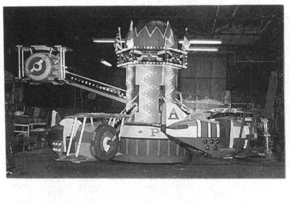
動物はゾウ・ウマ・ラクダの3種類で、豪華なレリーフのドーム型屋根が雰囲気を盛り上げる。3曲BGM入り。定員3名。標準価格百40万円。4月発売予定。

ガイドカー・ようちえんバス ガイドカー・もりのタクシー 〈昭和鉄工〉

バッテリー方式自動充電でメンテナンスが簡単なレール走行式乗物。送り出し方式で2台以上の同時走行も可能。定員各3名。

標準価格は共に2台編成セット3百70万円、1台セット2百10万円。「ようちえん」は3月発売、「もりの」は5月発売予定。

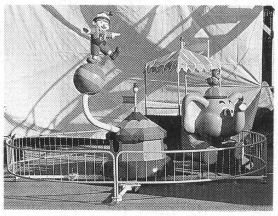
プレーンフェスティバル 〈トーゴ〉



カラフルにデザインされた複葉機の回転式大型機。センターとアームを華やかな電飾で演出し雰囲気を盛り上げる。コックピットパネルのレバー操作で上昇、下降、停止が自由自在。定員大人6名、子供6名

価格・発売日未定。

パオパオエレファント 〈トーゴ〉

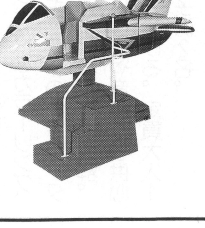


カラフルなデザインと愉快なゾウがアイ・キャッチ抜群の回転式乗物。

昇降しながらサーカスのテントの周りを回転、浮遊飛行が楽しめる。ゾウの帽子がコミカルに回転。定員大人1名、子供1名。

価格百70万円の予定。

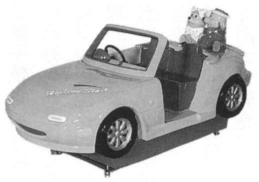
フライングファイター 〈トーゴ〉



リアルタッチのかっこいいデザインが魅力的な定置式乗物。コックピットパネルのレバー操作により機体が左右に遊回。ハイテンポなBGMや各種の遊びが満載され飽きさせない。定員子供2名。

価格百45万円。

ハイウェイスター 〈トーゴ〉



かっこいいオープンカーとオリジナルキャラがドッキングした定置式乗物。

ブリティッシュスポーツカーのディテールを1／2スケールでリアルに表現。3曲BGM入り。定員大人1名、子供1名。

価格85万円。

フレンドプロ野球バス 〈トーゴ〉

デリバリーバンをコミカルなバスにディフォルメした定置式乗物。

フロントパネルの人形が首を振りユニークさ抜群。コンパクト設計で置き場所を選ばない。定員大人1名、子供1名。

価格65万円。

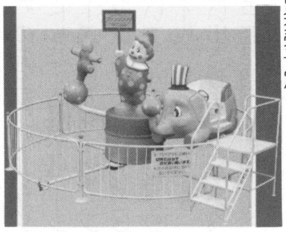
じゃじゃまる君 〈トーゴ〉

「にこにこぷん」の人気キャラ“じゃじゃまる”をデザインした定置式乗物。

じゃじゃまるの体の中に入ってテーマ音楽を聞きながら遊ぶ。誰もが知っているキャラなので集客効果抜群。

価格80万円。

CDファンタジックサーカス 〈ホープ〉



サーカスのゾウに乗ってピエロの周りを飛ぶ回転式乗物。

軽快なリズムに乗ってゆっくり上下しながら回転。曲芸をしたネコなどキャラクターがユニーク。定員2名。価格百42万円、3月20日発売予定。

CEファンタジックハウス 〈ホープ〉

ピンクの屋根が愛らしい回転式乗物。

「とってもすてきなおうちでしょ」などの音声やクラクション音付き。チューリップ形の窓が可愛い。定員4名。価格98万円、3月20日発売予定。

KJちびっこカーキャリア 〈ホープ〉

モデルカー2台を積んだカーキャリアをデザインした定置式乗物。

レバー操作で「曲がります注意して下さい」と声がしてランプが点滅、運転手気分が味わえる。定員2名。価格90万円で3月20日発売予定。

AOU'91エキスポ 出展新製品リストアップ

KKちびっこファイヤーカー 〈ホープ〉

消防自動車をデザインした定置式乗物。
　後部座席は「うんてん」ボタンで回転可能。「ただちに出動して下さい」などの音声やサイレン音付き。
　価格94万円、3月20日発売予定。

テレビ中継車 〈眞砂工業〉

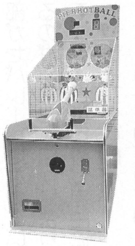
テレビ中継車をモチーフにした定置式乗物。
　本体に組み込まれているTVモニター（潜望鏡）とマイクで、車内の子供と車外の親がTV中継ゴッコを楽しめる。幼児でも乗り降りがラクなローステップ設計。定価98万円で4月中旬発売の予定。

アーケードゲーム

マッド・ドッグ・マックリー 〈アメリカン・レーザー・ゲームズ〉

レーザーディスクによる迫力ある実写画面とリアルなストーリー展開で西部の世界を実体験出来るガンゲーム。登場人物がストーリー進行のヒントをくれたり、一対一の早撃ち対決があるなど、目が離せない。
　㈱カプコンが出展。

ピエロボール 〈岡本製作所〉



バズーカー砲で弾を撃ち出し標的を倒すアーケードゲーム。
　上部の回転する円盤と、下部の的があり、好みの方にバズーカー砲を向けて撃つ事が出来る。弾はボタンで発射させる。

リトルプロ 〈コナミ〉

ゴルフの面白さを凝縮した、スマートボールスタイルのエレメカ型ゴルフゲーム。まず、ダイヤルを回転させ方向を決定、次に強さを〈強・中・弱〉の中から選択し、ショット。ホールインワン時には華やかなファンファーレがプレイヤーを賞賛する。参考出展。

くるくるHunting 〈タスコ〉

ぬいぐるみが入ったゴンドラの的の部分を銃で撃つ、ファンタジー感覚溢れるカーニバルゲーム。ゴンドラは内側に5つ、外側に10つあり、的に弾が当たればスマイルマークになる。H2・7M、W6M、D4・5M。定価6百50万円。

ジャンピングコブラ 〈タスコ〉

台にゴム製のコブラを乗せてハンマーで叩いて飛ばし、上手く壺の中に入ると当たり、のカーニバルゲーム。H2・5M、W4・7Mφ、D4・6M。定価4百50万円。

ミスティ 〈データイースト〉

性格、恋愛から仕事、金運まで7項目が占える、占い機。入力は3項目、質問は5項目用意されており、恋愛等の項目ではラッキーコインの当たるチャンスがあり、幸運を演出する。標準小売価格42万5千円。3月18日発売。

シャークパニック 〈トーゴ〉

人食いザメの追撃をふりきってダイバーをボードにたどりつかせる、というストーリーのアーケードゲーム。ボールを転がして穴に入れると設定歩数だけダイバーが上昇。リアルなプレイフィールドと音響で臨場感満点。価格未定。

カーニバルワゴン（仮） 〈ナムコ〉

小型、軽量、安価で移動を簡便なものとした、カーニバルゲーム内蔵のワゴン。必要時に展開して使用する。現在ソフトはナイスオンシエフ、ラッキーモンキー、ウェーブボールの3種。
　発売日、価格未定。

ロックン・ボウル 〈ブロムリィ社〉

筐体前面の投入口よりコインを入れ、奥の的を狙うゲーム。的はボウリングのピン形になっておりコインをボールに見立ててプレイする。ピンの切り欠き、距離で難易度の調整可能。
　㈱カプコンから参考出展。

AOU'91エキスポ 出展新製品リストアップ

両替・メダル貸機・カード券売機

MC−2200 〈シグマ〉

千円紙幣、五百円硬貨、百円硬貨対応のメダル貸出・両替機。白を基調にしたハイセンスなデザインで、あらゆる店舗にマッチする。定価60万円。

TCV−3000 〈タイトー〉

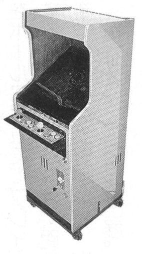
3連タイプのプリペイドカード販売機に両替機能を持たせたもの。両替は投入後に両替&キャンセルボタンを押して行なう。千円札、5百円玉からの両替のみ。

筐体・パネル・パーツ

ステータス25 〈カプコン〉

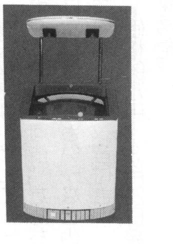
25インチ画面のアップライト型ラバー筐体。ワイドで見やすい25インチのフラットモニターを使用し、しかも寸法H1133×W598×D785ミリとコンパクト。メンテナンスは全て前面部で可能。OP価格20万8千円の予定。

ネオ・ジオ用ミニアップ筐体 〈カワクス〉



16インチモニターのアップライト型筐体。コンパクト設計で設置場所を選ばない。モニター下部にクレジットLEDが付いている。

コスモスーU26 〈コスモ電子〉

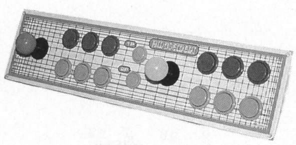


ファッション性を追及した優美なフォルムの、26インチモニター・アップライト筐体。パネルをはずして前面上部から基板の出し入れやメンテナンスが行なえ、天井部分は余分な光をカットする他、装飾的な効果も発揮。

DOMY Jr. 〈コナミ〉

高性能、簡単管理、低価格と3拍子揃った「DOMY HV」が更に進化。スピーカーボックスのセパレート化により、音響効果も向上。照明の照り返しも最小限に押さえ、長期間の使用にも耐え得る強度も確保している。

エアロシティー用パネル 〈三和電子〉

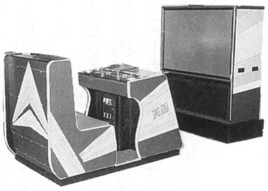


オペレーターからの需要が多いセガの筐体〝エアロシティ〟用に作られたパネル。サイズはW495×D123㎜。定価7千8百円。3月1日より発売。

CTX−33W〜ストリートファイターII用 〈セイミツ商事〉

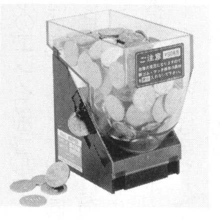
中間パネルの交換により、あらゆるゲームに対応可能な汎用性を持つコントロール・パネル。カプコン社の新作〝ストリートファイターII〟でも採用されており、セガ・エアロテーブル、ナムコ・26吋コンソレットなど各社の筐体に対応。

天　画 〈ダイショー商会〉



プロジェクションモニターを使用した50インチ大画面筐体。モニター部と操作部がセパレートになっているのが特徴で、ロケによりモニターとの距離が自由にセッティング可能。OP価格百90万円。㈱エス・エヌ・ケイが出展。

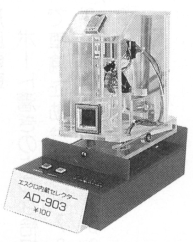
SH−1 〈旭精工〉



本体内のディスクユニットを脱着するだけで、コイン払い出し方向を変更出来るコインホッパー。しかも軽量小型なボディーは内部の狭い機器内にもすっきり収まり利用範囲も広い。発売中。

AOU'91エキスポ 出展新製品リストアップ

AD-903 〈旭精工〉

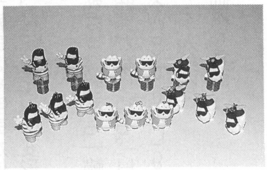


コインを3枚まで保留できるエスクロ機能付き。更に、信号を送り、一枚ずつ落とせるセレクター。

設置角度の許容量が従来の2度から15度にアップして、より高い信頼性を得て登場。発売中。

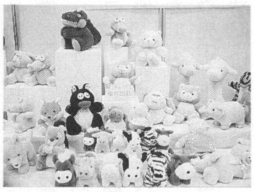
景品

所グッズセット 〈エイブルコーポレーション〉



人気タレント〝所ジョージ〟をキャラクターにした景品セット。百個入り、価格2万6千円。その他、景品つかまれぐるみ、かるがもぬいぐるみ、景品スーパーマリオセット、景品笑うせえるすまんセット、景品天才バカボンセット等を展示。

オリジナルプライズセット 〈システムサービス〉



上質なオリジナルぬいぐるみが好評の同社が、厳選した百ケ入りお薦めセット。これまでのクマやウサギの内容に、ワニやクジラの新キャラクターが加わった他、カラーも21色に増え、バリエーションも豊富に。

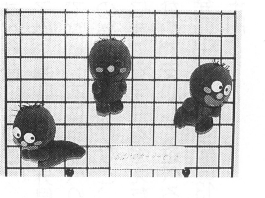
参考出展。

オリジナルプライズセット 〈シグマ〉

ヒポリンシリーズを始めとするオリジナルプライズセットにブーブーセット、ゴリリンセットなどのニューキャラクターが登場。

他に皮バックセットやヒポリンプロフェッショナルセットも出展。

おばけのホーリーセット 〈セガ・エンタープライゼス〉

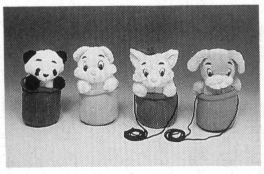


現在好評発売中のアンパンマンシリーズに続き、一層のアイテム拡充。おばけのホーリー等、キャラクタープライズシリーズ。フルーツスポンジ等、レディプライズシリーズ。相撲力士等、企画プライズシリーズ。全11アイテムを出展。

森のなかま 〈タイガー娯楽〉

クマ、白クマ、ゾウ、カバ、サイ、ライオンの動物ぬいぐるみセット。92個入りで1万9千5百円。他に1万9千5百円シリーズとしてペットシリーズやなかよしトリオなどを出展。

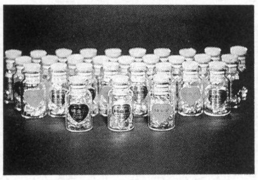
アニマル・ポシェット 〈ナビス産業〉



ファンシーペールがぬいぐるみになって登場。4アイテム(21㎝)60個セットで価格2万2千8百円。

その他、7匹の愉快な仲間達、ブタ3兄弟、ゴリ3兄弟、ブーブーウォッチ、アニマル・ポーチ、スポーツ・キッズグッズ等を展示。

ナムコ景品セット 〈ナムコ〉



ナムコ景品セットのニューアイテム。

ちびまる子ちゃん松セット、同竹セット、同梅セットの他、しあわせの素(純金箔等)。ちびまる〜は発売中。しあわせ〜は3月中旬発売予定。百個入りで価格は2万9千8百円。

とるとるキャッチャー 〈バンプレスト〉

有名キャラクターを用いたことで大人気を集めているヌイグルミ〝とるとるキャッチャー〟に新シリーズが登場。〝とれたて新鮮組!〟〝永井豪ワールド〟〝ゴジラシリーズ〟などで、4月より順次発売の予定。OP価格は1セット2万5千円。

キャラカード 〈バンプレスト〉

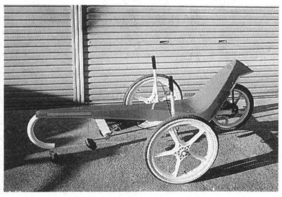
今回のAMエキスポに参考出展された〝マリオの大冒険〟の払い出し用カード。愉快な絵柄は全部で24種類あり、そのうち6枚は輝くプリズムカードになっている。各カードにはスコアポイントが記され、これで遊ぶこともできる。参考出展。

景品セット 〈メキシコ〉

客の年令層に合わせてA、B、Cの3タイプから選べる景品セット。大人用のAセットから小人用のCセットまでそれぞれバラエティーに富んだ商品構成になっている。価格は景品セットA1万5千円、B1万2千円、C8千円。各百個入、発売中。

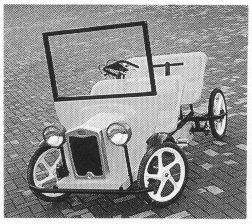
AOU'91エキスポ 出展新製品リストアップ

ウイリーサークル 〈タイガー娯楽〉



座ると前輪が浮く面白変形自転車。ボート漕ぎのような恰好で車輪を動かす。H700×W910×L1680㎜。1人乗り。価格15万円。

カルテット 〈タイガー娯楽〉

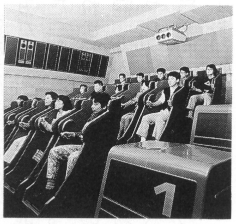


クラシックカーをデザインした変形自転車。ハンドルとペダルは後部座席に付いている。H1000×W1210×L2150㎜。4人乗り。価格42万円。

1.5輪車 〈タイガー娯楽〉

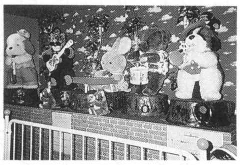
一輪車に補助車が付いたようなデザインの変形自転車。転ばずに誰でも一輪車の雰囲気が楽しめる。H730×W660×L900㎜。1人乗り。価格5万円。

遊ARTS 〈タイトー〉



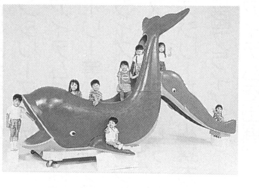
大型体感シミュレーター。これまでのものと違い、各座席が可動するのが特長。そして3人用から48人用までスペースに応じた設置が可能。外観もロケに応じた物を施工する。発売中。価格はサイズ、外装により変動。

なかよしバンド 〈日本娯楽機〉



可愛い縫いぐるみ動物ロボット自動演奏装置。イヌやウサギ、クマたちが、サキソホン・ギター・ピアノなどをいかにも演奏するようにリアルに動き、場を盛り上げる。CD音源を使用。価格百50万円。

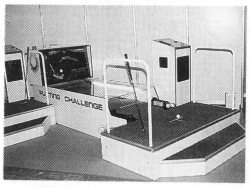
親子クジライダー 〈マスセット〉



“ザトウクジラ”の親子がすべり台になった。子供の興味を引く外見だけでなく、本体とすべり面との隙間をなくすなど、細部にまで安全性を考えた設計なので安心して遊べる。発売中。標準価格百13万3千円。

その他

パッティングチャレンジ 〈ICE社〉



アメリカ、ICE社製のミニ・ゴルフ・ゲーム。1人から4人までがプレイ出来、コースは18ホール。毎回、グリーンのアンジュレーションが変わるなど凝っており、遊び方も3種ある。既に欧米でも高評価を得ており、期待大。発売日未定。㈱関西精機製作所が出展。

ポケットアミューズ 〈セガ・エンタープライゼス〉

単3電池2本で遊べるポケットサイズのLSIゲームが4機種揃って新登場。ジャンケンマン、あにまるルーレット、スロットマシン、モグラアタックと、ロケーションの人気マシンをミニチュア化。3月20日発売、定価1980円。㈱サンワイズが出展。

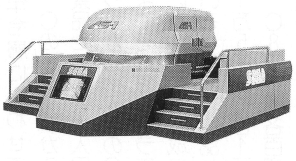
客寄せオウムくん 〈三和電子〉

営業時間や注意事項等の案内に抜群の効果を発揮するサウンドPOP。客が1m以内に近づくと、センサーが感知、小型のエンドレスカセットテープに吹き込んだメッセージを再生する。定価4万8千9百円。3月上旬発売予定。

カギカバー 〈三和電子〉

鍵の整理・識別に便利な鍵カバーが三和電子より登場した。10色揃っており、似た様な形の鍵を色で区別出来、ネームカードも入る。また、カバーに突起が付いており、目の不自由な人にも判別することが出来る。定価5個千円。発売中。

AS-1 〈セガ・エンタープライゼス〉



定員8名の大型シミュレーションマシン。密閉型。ハイビジョンの様な横長の画面で臨場感を高めている。客層に合わせソフトを選択可能。4軸で可動する。H3000×D5250×W5300㎜。参考出展。

談話室

≪メッセージ≫

㈳韓国電子遊技場業協会中央会・金 海昌会長より

日本のアミューズメント業界関係各位へ

韓国娯楽文化定着の現状

1．我国では元来、伝統的に家族中心のゲームが行なわれていたものですが、近代産業構造の変化による経済成長と文化発展に伴ない、先端技術の所産である電子娯楽が60年代に登場しました。ところが、この電子娯楽をめぐっては、国民の意識構造のあり方や、電子遊技業の運営上の問題などについて批判が上り、遊技場業界は多くの試練を受けることとなりました。

この間、遊技場業協会が中心となって、制度の改善を推進し、行政当局から自律指導権及び遊技機具の不正行為防止のための点検の権限、衛生教育等の管理業務を委任され、自律定着に努力した結果、遊技業界の多くの問題が改善されると共に、発展の段階に達し、現在、我国の遊技業界は、次のような状況であります。

全国遊技場業界現況（許可店数）

業種別	店舗数	備考
成人用	1,100	18歳以上
青少年用	15,000	ビデオゲームに限る（メカニズム機種はだめ）

全国遊技場業界管理及び協会構成機構

機構別	組織数	備考
中央会	1	
市，道支会	36個支会	市は大きな所
市，郡，区支部	186支部	市は小さな所

2．当遊技場業界は、今日に至る定着過程に於て、多くの試練を克服し、今や国民大衆の意識面では、産業化社会の都市空間での余暇善用に呼応し、社会的にも娯楽文化の中心との認識のもとに、国民大衆の余暇善用に寄与しております。

3．当遊技場業界の育成を発展的に検討している政府当局及び遊技場業協会は、次のようなことを期待し、要望しています。

イ．遊技場の店舗大型化と開放化

ロ．遊技機具の円滑な供給等、多くの課題をかかえております。そこで、当協会では、娯楽機具供給体系の正常化を図るため、知的所有権委任販売確認書の貼付等で、不正複製、複写の防止など、徹底した機構の点検管理を行ない、不法流通防止に大きな効果を上げています。

ところが、供給側は現在まで大部分を日本製品に依存している実情のため、無分別な中間業者と過多な関税により、高い価格で業者に供給され、遊技場業界は苦しい局面に立たされています。

また、仕入先をアメリカやヨーロッパなどへと多辺化調整することが不可欠な状態になりました。

従って、今後は半製品又は部品購入による国内組立方式、或いは技術提携などによる開発促進により、国内供給の円滑を期すべき現状に至りました。

4．当遊技場業界の定着過程に於て、直接或いは間接的に大きな貢献をしてくださった日本の遊技業関連グループと、遊技機具製造会社などは、我国の遊技機具供給に於て、流通正常化体系のため、遊技場業者および韓国電子遊技場業協会の育成目標にご協力くださいますよう要望する次第です。

一九九一年三月十三日

㈳韓国電子遊技場業協会中央会

会長　金　海昌

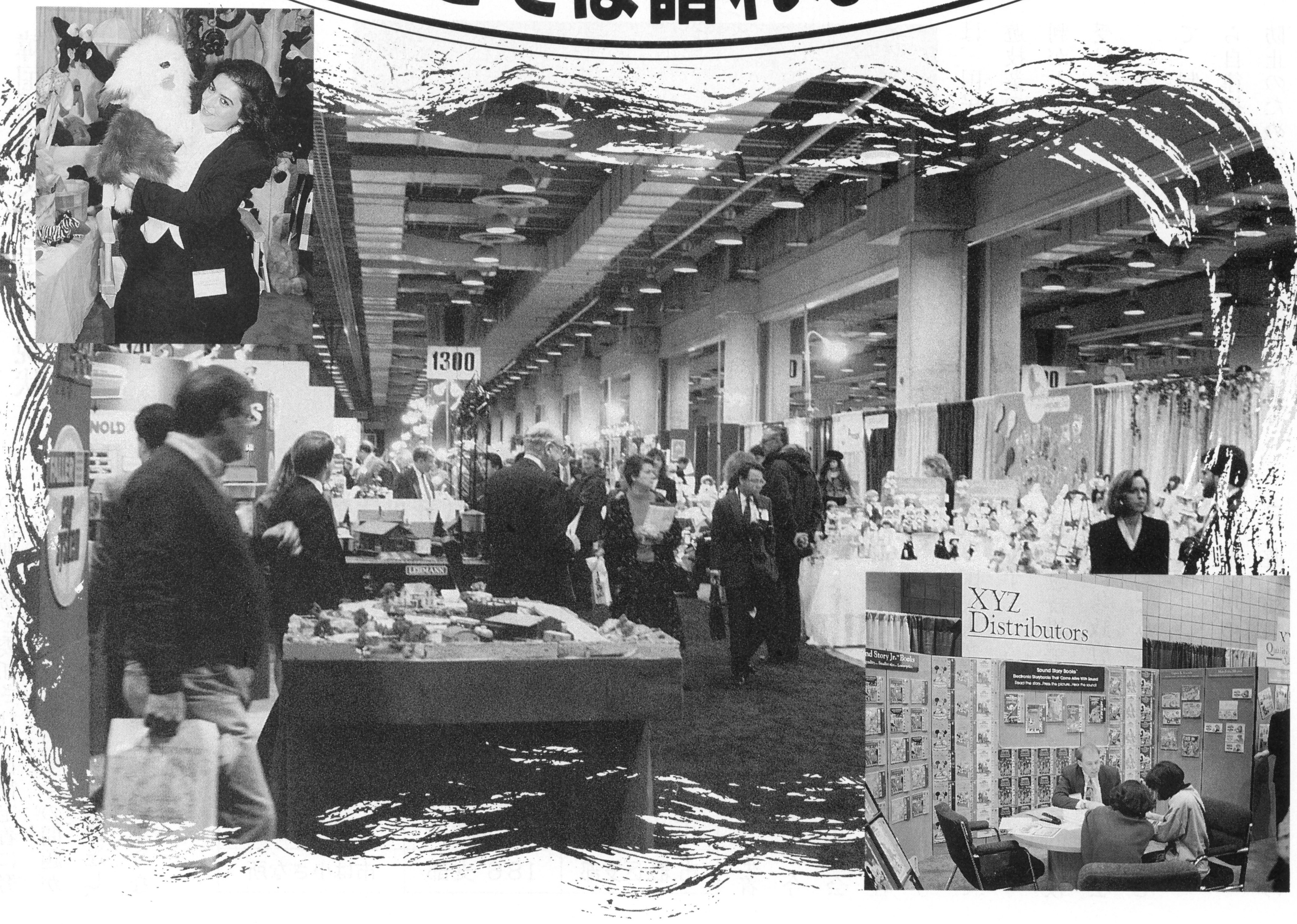
海外リポート

1991 Toy Fair

アメリカン・インターナショナル・トイフェアを見ながら歩くニューヨーク事情

◆

「ICチップ」抜きでは語れなくなった〝玩具〟



玩具業界に於けるビデオゲーム

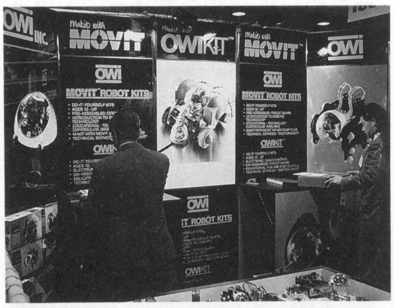
「これではネーッ」という独り言が思わず口をついて出た。2月10日からスタートした1991年アメリカン・インターナショナル・トイフェアの、ニューヨーク、マンハッタンはハドソン川沿いにある巨大なジェービッツ・コンベンションセンター会場がオープンした2月15日の朝、その会場入口に立った時の印象である。

会場内を巡ると、その印象はさらに強められた。〝湾岸戦争〟下でもあり、リセッションの風が吹くアメリカであればそれも当然かと思われたが、視察・商談に訪れるバイヤーは静かで、この一ヵ月前にラスベガスで開かれた冬のCESの〝期待〟を持った熱い眼差しが感じられたバイヤーとは明らかな差を感じた。

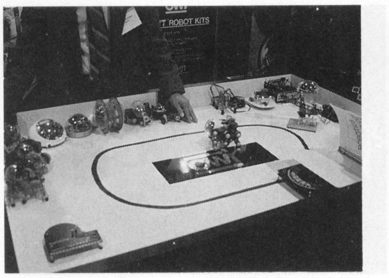
昨年のアメリカの玩具市場規模は前年から横這いの約90億ドル（メーカー出荷額）、ビデオゲームを含めると約120億ドル（同）とされている（いずれも米国玩具製造協会＝TMA報告）が、その〝伸び盛り〟のビデオゲームをこのトイフェアは〝異端児〟扱いしている。

▲大型玩具はアメリカならでは。

▼ジェービッツ・センター南側。



◀日本メーカーの科学玩具。



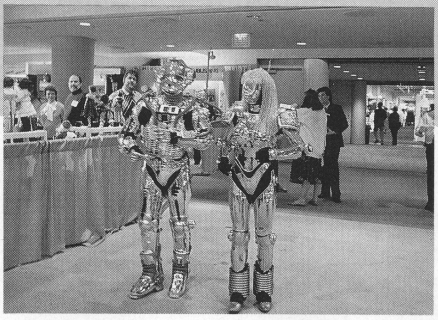
科学玩具、〝組立てロボット〟。▶

▲音声合成ICの入った本と玩具の中間品。
実際に本屋でも玩具店でも売っている。

フェアはマンハッタンにある玩具メーカー各社の常設展示場やその周辺地区のオフィス、ホテルなどを使っても開かれているわけだが、ジェービッツ・センターの全てを使用しているわけではなく、業界がその気になれば一堂に集めることも可能なのであろうが、そうしない〝事情〟もまたあるのであろう。

ただ、決して〝玩具メーカー〟の全てがビデオゲームやエレクトロニクスとまるで無縁のような形で〝玩具〟を考えているわけではなく、実際にゲームソフトを発売しているところもあるわけだが、〝別のもの〟と考えたがっているのは業界紙誌を見ても窺える点である。ただ、ビデオゲーム市場の伸びについては認めざるを得ないのは当然のことで、協会の年次報告では「ビデオゲームは80年代に登場し、過去、浮き沈みはあったが、90年代にはその〝地位〟を確定し、ダイナミックな成長が期待できる分野」とも認めている。しかしメーカー各社はというと、昨年は〝年初の任天堂の販売予測が初めて狂った〟ということで〝いよいよビデオゲームはピークを迎え、(自分たちが製造する)伝統的な玩具に需要が回帰する〟と喜んでしまっている。もちろん、〝本当に自分たちの作り出す製品に需要が戻るかどうかを見極める年だ〟という慎重論もあるが、発表された〝新製品〟はというと、ビデオゲームにまだ比較的浸食されていない女児用の玩具が多いというのも皮肉。仮に〝期待通り〟ビデオゲームを離れる男児が多くなっても、それを受け入れる製品がなければどうなるというのか疑問である。それに〝予想が外れた〟といっても、それは任天堂の8ビット機、NESがそうであるだけで、市場の規模という点ではビデオゲームを含めた〝玩具市場規模〟では約25%も占めており、一つの商品分野でこれだけの市場を占めるアイテムは他にない。一方でセガやNECの16ビット軍団は成長を続けており、同様に騒がれた〝ソフト・カートリッジのディスカウントが始まったこと〟についても、これら16ビット陣営はほとんど影響を受けていない。それどころか、通信販売などでは一部商品は〝プレミアム付き〟で売られているフシがあるほどである。ビデオゲームは商品分野としての位置を確実なものとし、世代交代を遂げつつあるとみるのが正しいのである。それが証拠にはミドル・マンハッタンのマジソン街や6番街などに多い(おそらく〝観光客〟相手の)家電店などのウィンドー・ディスプレイの中でもビデ

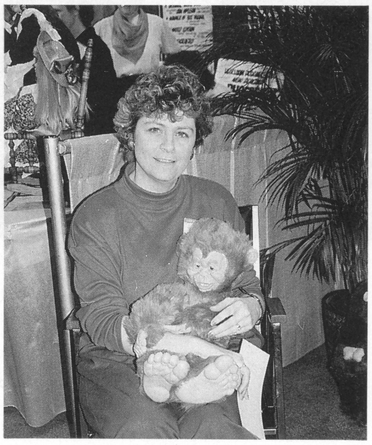
▲おばさん人形。ド迫力!!

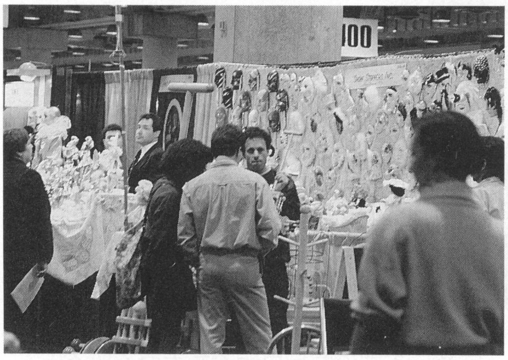


▲会場を歩くぬいぐるみロボット。人間が入っている。

眠っているのではなく、歌っている人形。▶イベント商品だ。

▼このサルの顔の感覚が日本にはない。





▲お面屋も日本の〝夜店〟とはちょっと違う。

▼リアルで緻密な作りの人形。

オゲーム関連製品が〝確固たる場所〟を占めるようになっており、昨年暮れにミドル・タウンにできた「トイザラス」はもちろん「FAOシュワルツ」「キッズ・トイ・シティーズ」などの玩具店も、任天堂だけでなくセガやNECの製品もきちんとしたコーナーを設けてディスプレーされ、その製品群の充実ぶりを誇っているのである。

境界が曖昧な分 成長性の高い分野

アメリカの玩具メーカーの作る製品は約15万種類、年間4000～5000種類の新製品が発売されるというが、日本の玩具業界のみならず、〝大店舗法〟の見直しという流通業界への衝撃まで与えた「トイザラス」の進出決定で、〝世界第2位〟の日本の玩具市場を見直す動きも出てきている。アメリカの玩具メーカーにとっての日本は〝下請けメーカー〟だった頃のイメージが抜けていないのであろう。そうした〝先入観〟は意外なほど受け継がれているとみることも必要である。そんな〝日本〟が実態以上に〝ハイテクの国〟とみられている反面、歴史も古い〝玩具業界〟の人たちにとっては〝ビデオゲーム〟のような新しいジャンルの市場を、その〝日本〟が牛耳っている状況をよく理解できていないのかも知れないのである。また、逆に日本側の業者も、そうしたアメリカの製品事情、実態を見ず、一部の商社等に任せきっている点も問題であろう。「トイザラス」の進出によってアメリカの製品がダイレクトに入ってくることになると思われるが、これが日本の消費者にどのような反応を引き起こすかという点でも興味深いものがある。これはアメリカだけに限ることではないと思えるが、〝アメリカ人の好み〟と〝日本人の好み〟は〝それがどのように異なっているかを知っている〟と〝自称〟する一部人間のフィルターを通って商品、情報が入ってくることには今後、特に注意していく必要があるようだ。〝国際通〟が語るもっともらしい〝常識〟は案外古い、それも誤った情報を根拠としていることが意外に多いものである。

いずれにせよ、トイフェアを見る限り、アメリカの玩具店あるいはその売場は、どういう商品を選択し、どのように構成するかというコーディネーター（マーチャンダイザー）の役目が大きいのは確実である。〝業界内業者〟が供給してくれる製品だけでは〝玩具

▲パズルゲームは重要アイテム。

単純な遊び。日本でも▶
紹介されているが、玩
具店よりアミューズに
置くべきでは？

◀ラッピンググッズも玩具。

▲ミニゴルフ。本当にミニで面白
いアミューズメントアイテム。

フセインが的になって▶
いるダーツゲームあり。

売場”が構成できないのではないかと思えるからである。実際、「ＦＡＯシュワルツ」あたりの“有名店”はビデオゲームはいうまでもなく、幼児用のコンピュータを始め、子供用の楽器などの製品も充実されている。アメリカでも“業界内人間”がむしろそれに固執する分だけ、日本と同様に“玩具”はその範囲、境界を曖昧な形にしてきているわけだが、これをリポーターなりの“産業一般の成長形態分析手法”でみれば、実は境界が曖昧なだけ“成長”の期待度及び実質的な成長性が高い分野ということになる。こうした分野はそれをどれだけ上手に取り込み、一つの“スペシャリティストア”として仕上げるかがその分野と取り組む重要な課題となるわけである。アミューズメント業界の現状の成長・発展性はまさしく、その証左である。大小のゲーム機器という機械の種類の増加だけでなく、カラオケ、ビリヤード、屋内ゴルフ、バッティングセンターなど“遊び”の種類の増加、さらには店舗・施設の形態の増加など、この現状で誰が“アミューズメント”の領域を定義付けることができようか。その堺界がより一層曖昧になっていることこそが、そうした“分野”の発展、成長なのである。そして、それは常に“消費者”に対応したものだからである。

　ある業界誌の編集長が“もうトイフェアには行かない”という皮肉を込めた一文を掲載していたが、“エレクトロニクス”に視点の基盤を置くリポーターには“どんな玩具で遊ばされようとしているのか”というトレンドを見るにはこの視察は有効と思えたが、それ以外には“一度見ておく”だけの価値しかなかった、というのがホンネである。

マンハッタン周辺のゲーム、カラオケ事情

　ところで、マンハッタンのタイムズスクェア周辺は“観光客”相手の商売が多いが、特に日本人観光客にとっては“危険地域”とされ、昼間はともかくも、まして夜はまず訪れにくい場所となっている。このスクェアの有名な安売りチケットが手に入る売場の近くには、いつ行ってもにぎわっているゲームセンターがある。ここはいつ行っても混んでいるのと、機械や併設する売場でいつも変化をつけていることにも感心させられる。今年の冬のそのゲームセンターでは景品チケットの出るカーニバル機が多数置かれていたのが

◀ブロードウェイ34丁目の新しいビルに、トイザラスと姉妹店キッザラスがオープン。

◀キディシティトイズ、34丁目。

▲スポーツグッズのブース。

▼パーティ衣裳。撮影禁止！とおこられた。

▲衣裳（パーティー用）はカラオケＢＯＸの小道具に？

目立った。１年ほど前から店内の〝感じ〟が明るくなったように思ったが、一般にゲームセンター作りのノウハウは日本の方がはるかに進んでいるといってよい。先頃、西部リースがハワイ、ワイキキにゲームセンターを作ったがこれは素晴らしい着眼であると注目している。〝風営法〟以降、ゲームセンターの〝イメージアップ〟に苦心してきた日本のオペレーターの努力、そこで築かれたオペレーション・ノウハウは必ずや世界に通じていくはずである。ガードマン常駐の必要性など、日本とはまた異なった事情も出てこようがオペレーターの国際進出はもっと考えられてもいいはずだと思える。ちなみにあるニューヨーカーにいわせると、今、もっとも怖いところ（フラッシュ・ポイント）はクィーンズの一部で、中国人やマフィアが動いているところだという。タイムズスクェアのようないかにも事件が起こりそうな〝繁華街〟には警官も多数配備されていて、一目で金目のものと分かるようなものを平気でチャラチャラ見せて歩かない、といった一定のルールを守っていればむしろ安全なのではないか、というのがリポーターの〝体験的実感〟である。

カラオケもマンハッタンには多いが、カラオケは〝基本的に日本人の好きなもの〟と考えられ、そうした場の経営も日本人を第一の客と考えているために、ほとんど日本人しか利用していないのが実情である。こうした場は一般のアメリカ人的な金銭感覚からすればまず利用料金が〝高価〟すぎるのが問題。さらにまた、日本語中心のソフトしか揃えていないのも問題である。カラオケＢＯＸ出現前の〝カラオケは酒を飲んで歌うもの〟という〝常識〟にとらわれているのが〝ニューヨークのカラオケ事情〟といえるかもしれない。むしろ、ＢＯＸ的な感覚の〝カラオケ・ビジネス〟の方が定着するのが早いのではないかとも思える。〝録音をするため〟に作られ、利用されているのだが、メーシーズあたりの百貨店にも既に〝ＢＯＸ〟は存在しており、それを〝カラオケ〟を知らないが故に〝カラオケＢＯＸ〟になっていない、という状況は生まれているのである。

湾岸戦争下のニューヨークは冬のオフシーズンだからという理由だけでなく、〝観光名所〟を訪れる観光客も少なかったが、それだけにまた、ラスベガスと同様に、あらためてニューヨーク（マンハッタン）自体が〝（アメリカ人にとっての）観光名所〟であるという実感を深めたのである。

（リポーター・原伸一）

SC遊園地の経営問題(26)

人手不足問題について

宮原　久

人手不足の現状と考察

従業員の募集が難しい、従業員が辞めていく、定着しないなど人手問題にどう対処するかということについて、プレイランドの「仕事」に対する従業員の愛情、愛着のありかの問題としてとらえる見方があろう。もう少し幅広く、プレイランドの「職場」への好悪としてもよい。

人手が足りないというが、別の分析もある。それによると、将来はともかく、全体としての人手は不足していない、ただ企業段階で思ったように人が採用できていないに過ぎないという。その証拠として、失業率の高さがある。平成元年度(1989)の失業率は2.3%(失業者数百四十万人)、これは昭和五十一年、第一次石油ショックで日本経済が困難に直面していた時期より大きい。好景気が続く現在の方が、景気の沈滞した頃より仕事を求めている人が多いという事実である。

また就業者数の伸びは昭和六十年百万人、平成元年百十七万人とそれぞれ増加しており、かつてない高水準である。三番目の証拠は潜在的求職者としての高年齢者、主婦など女性たちの存

在で、希望に合う仕事があれば就職してもよいという人が、男二百三十四万人、女七百八十七万人もいるという（総務庁調べ）。

人は現在のところ余っている。しかし「企業側が働くのに必要な条件を提供しないと人を採れない時代となった。現在の人手不足現象を招いたかなりの原因は、こうした流れを自覚しない企業側にある」（日本労働研究機構・亀山氏）。

要するに、働く人が仕事を選ぶ時代になった。その仕事をよい仕事と思い、職場が好ましそうで、自己の都合にもあうなど働く側の希望条件が満たされなければ、給料の額だけでは働かなくなったのである。求人が少なく、働き場所がないときは3Kであろうがイメージの低い仕事であろうが、給料を得るために仕事につくが、今は、自分の希望に合った、よりよい仕事を選ぶのである。そして働きやすい、あるいは働き甲斐のある職場であると思えば定着してくれる。言い換えれば、従業員の「仕事」や「職場」に対する主観的な評価、愛情・好感のありかが人手の確保を支配するのである。

さて、マクロからプレイランドに話を戻そう。プレイランドは小売業、飲食業、サービス業など都市内のあらゆる業種に囲まれている。プレイランドに働く人の希望条件がこれらの業種と比較して、より満たされているかどうか、オペレーターとしては無関心ではいられないはずだ（接客が主要な業務ではないという理由で、この際、製造業や卸業などは対象から外す）。仕事場所が街中で同じ地域であり、給与は平準化する傾向（とくにパートタイマー）であるから、プレイランドの業種や職場が、小売業、飲食業、他のサービス業と比べて、働く人の主観的条件にどこまで適うかが大いに問題になる。

まず業種のイメージというものがある。SCプレイランドの社会的意義といったものについて絶対的評価を与えることは簡単ではない。しかし一般人の評価は、そのような論理操作の結果作られるものではなく、むしろ、ひとづての評判、マスコミ、外観や体験などによって作られる多分に感覚的なものである。それに倣って、ここで感覚的に塩梅すれば、たとえば、街のパチンコ店と東京ディズニーランド（TDL）の両者のイメージを両極にとれば、SCプレイランドはその中間、TDL寄りの中間にあるというのが一般の印象であろう。パチンコは射幸性遊戯の偏向があることに加えて、脱税や暴力団がらみの問題のために損をしている。TDLは多くの業種からモデルとされるほどの優等生であり、SCプレイランドも健全娯楽ではあろうが、その規模、内容、洗練度においてマイナーであり、まだTDLに遠くおよぶものではない。つまるところ、SCプレイランドのイメージは可もなく不可もなく、多くの一般業種と同様、その業種が好ましくないという理由で敬遠されるのとは違う。

SCプレイランドが同居する建物内のスーパー、専門店など全ての店舗やコーナーが外装、内装ともにきれいになり、その点プレイランドは遅れている所がまだ多い。また従業員の待機場所の居住性は劣っている。オペレーターの従業員福祉意識が日常のそこまで行き届いていない。このことは、プレイランドの従業員が通常一人か二人と小人数であることを考えれば、もっと配慮が必要であろう。多人数の職場であれば、特に気の合う相手がいれば何も気づかないのに、一人の時間を物置の片隅のような惨めな環境で過ごすことを平気に思う人は少ないのである。

職場の服装そして勤務時間についても、他店舗、他業種では多様な新しい試みが行われている。伊勢丹デパートでは、自分の好きな曜日、時間だけ働くパートタイマー「サムタイマー（some-timer）制度」を導入したら好評で、主婦たちだけでなく若い男性も応募してきている。この時代、「（人々は）会社人間、家庭人、地域住民、サークル同人など、いろいろな顔を持つようになり、しかも時間を重視し始めているという点に注目した」（伊勢丹・松浦氏）のが潜在するヒト資源の開発となった。

制服は作業服ではあるがファッション性を取り入れ、私服に劣らぬ良質のものを使用する。山形県の稲作経営M氏は若い女性を田植え機要員にしている。どうせ乗るなら思い切りカッコよく、と、タンクトップにハイヒール、サングラスをかけ、指にはマニキュアと

いう姿で運転してもらった。以来、女性の雇用に困ったことがないと記事にあった（日経'91・3・11）。今や農業の現場でも女性に働いてもらうため、泥まみれ、汗まみれを返上して、明るくカッコよく変身中という象徴的な風景である。プレイランドは楽しかるべき職場であるのに、従業員の服装について積極的な取組みはまだ少ない。

真の人手の意味を考える

これまで、プレイランドについて従業員の主観的条件の内、業種イメージ、店舗の内外装、待機空間、服装、勤務時間を挙げてきたが、この職場に働き甲斐という個人的な充足感を持てるかどうかが、働く側の「仕事」への愛情と定着の決め手であることを言いたい。このような積極的な心情に達せず、仕事が難しくなく、居心地も悪くないと思うだけのモラルの従業員が多いとしたら、オペレーターの経営努力はまだ不足していると考えてよい。なぜなら人手とは人間の数を揃えるだけでなく、結局は営業戦力を意味するものだからである。であれば、プレイランドの「仕事」の教育が整備され、そして従業員による営業成果や創意工夫が公正な評価を受けられるという経営への信頼感が、従業員の働き甲斐の前提として、オペレーターによって用意されていなければならない。

とくに若い従業員にとって「仕事」体験は成熟のための大きな機会となるものであり、教育性の乏しい「仕事」や人作りを大切にしない会社には敬意は持てない。たとえばTDLはディズニー哲学を教育することによって従業員にサービス開眼させただけでなく、ひろく日本の業界に普及させることによって尊敬を得ている。ディズニーをお手本にした丸井には「清潔の丸井」の別名がある。その徹底した清掃、清潔、整理によって業界からつけられた呼び名である。洋服売場のHさんは「自宅で、自分の洋服を店で並べてあるようにたたむようになった。引き出しを開けて、ブラウスやセーターが商品のように並んでいると気分が良い」（朝日新聞・'91・1・11）。仕事が人を変えるのである。

SCプレイランドはこのような明確な教育効果を誇れるものがあるだろうか。人手対策には、働く人の希望を優先させなければならない環境にはなったが、その条件は甘いものだけではなく、尊敬される厳しさも含まれていることを覚えておきたい。（この稿おわり）

●今、ビデオゲームの愛好者・プレイヤーに最も多く読まれている専門誌●各メーカーから直接取材したゲーム情報を即紹介●評判！ ゲーム開発者の生の声●好インカム・人気ゲーム情報毎号速報！

■ゲームセンターを10倍おもしろくする本

月刊 ゲーメスト

定価500円（本体485円）

そんな訳で「ゲーメスト」定期購読のおすすめ！

「ゲーメストはユーザーニーズを知るのに最適です。販促にも役立ってます」（鳥取 有限会社アミューズビデオ米子 代表 真板 弘氏談）

「ゲームのあらゆる情報がプレイヤーの立場で語られているのがいいですね」（甲府 ニュースター 代表 畑 晴夫氏談）

●年間購読料（月1回・年12回）＝6000円（送料サービス）
●ご購読申込みはお八ガキで…
●お申込次第ご送金用郵便振替用紙をお送りします。
●ご希望の号より毎月発売毎にご送品。

お問い合わせは

■新声社「ゲーメスト」営業部
〒101 東京都千代田区内神田一 十五 十五 柴田ビル
☎(03)3293 9321 FAX(03)3293 9323

スタートダッシュ マシン速報

クイズ 宿題をわすれました

先月号で既報の「クイズ殿様の野望」と共に各ロケーションで、一寸した旋風を巻き起こしているセガ社初のクイズゲームでシステム24の第8弾となる。

基本的には5択のクイズゲームで、自分の生まれた年を選択することによって、それぞれの時代のイベントやニュースに因んだ問題が出題されるという新しい趣向のもの。

「入れた途端にカップル客を中心にかなり高い人気です。ビデオゲーム全体がやや不調気味だったので、他機種への活性化にも繋がると思います。インカムは、平均1万5千円くらいで店内トップです」（関東Jオペレーター）。

「いいスタートを切っている。合計4台をバラバラに設置しているが、どれも1万円を割ることはないですよ。今までのクイズものとは一味違う感じで、女の子のグループ客やカップルに人気があるようだ」（関西Pオペレーター）。

「店内ビデオゲームの平均インカムが、4千～5千円なのに対してクイズもの2機種は8千円をキープしています。クイズゲームは長期稼働も期待できるので、近々もう1枚入れる予定です」（中部Tオペレーター）。

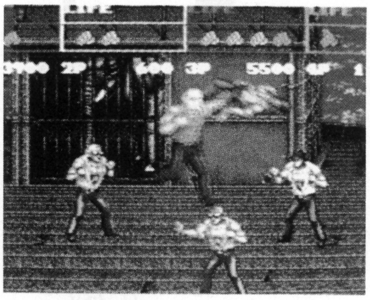
女の子のグループやカップル客の多いロケで特に強い人気をみせており、今回はAランクの讃辞しか聞かれなかった。

ただ、出題問題の難易度はやや低めに設定されているようで、オールクリアしたリピーターの反応が気にかかる。

セガ・エンタープライゼス製。

スタートダッシュマシン速報

ルナーク



片側2Pダブルコンパネを使用し、最大4人までの同時プレイが可能になった、タイトーF2システム第10弾のアクションゲーム。

スタートダッシュは好調で、調査対象ロケで軒並みベスト10の上位にランクされている。

「うちではクイズもの2機種の次にいいですね。導入後、20日以上経ちますが、1プレイ50円で1日平均9千円強。Aクラスと言えます」（関東Tオペレーター）。

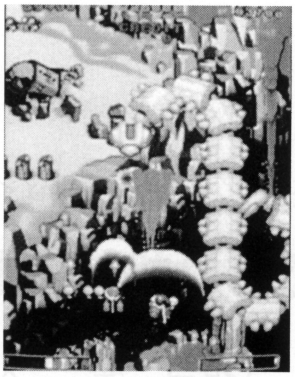
「同社の〝ガンフロンティア〟がまだ頑張っているため、数はそれほど入れていませんが、最初は2万円を超える日もありました。現在は1万円くらいのインカム。アクションものではいい方です」（関東Sオペレーター）。

ただ、「店によって差が激し過ぎる」「ゲーム自体の対象年齢が低いのでは」といった声が聞かれるのも事実。

また3月上旬には、先のAOUエキスポで絶大な人気を集めた「ストリートファイターII」が発売されるほか、アクションものが数機種登場してくるため、来期の争いはさらに熾烈となることは必至。今期はクイズ、麻雀ゲームと互角に渡りあったが、来月の動向が大いに気になるところ。ここで勝ち残るようであれば〝本物〟といえるだろう。

パズルゲームブームに翳りがみられ始めた現在、これからロケーションでのアクションゲームが担う比重は、増々大きくなると見られており、ロングランへの期待も高い。タイトー製。

出たな!!ツインビー



ヒット作「ツインビー」の第2弾。コミカルなキャラクターが前作同様、画面狭しと飛び回る縦スクロールシューティングゲーム。

パワーアップのアイテムが2種類増えたほか、コンティニュー時にバリアと3Wayを装備した状態でスタート出来る設定になるなど、前作の弱点をカバーし、プレイヤーの側に立った、マニア以外でも十分遊べるゲーム内容になっている。

「2月22日に入れたんですが、最初は2万～2万5千円くらいの売り上げがありましたね。現在は1万～1万5千円で落ち着いています。少し落ち気味ですが、まだイケると思いますね」（関西R店長）。

「爆発的な人気はありませんが、1日平均で1万2千～1万4千円をいったりきたりといったところ。ベスト10には入りますが、プレイヤーの好き嫌いがはっきりしているゲームですね。」（関東Sオペレーター）。

「ゲームマニアが最初、飛びつきましたが、落ちるのも早かったですね。今は1日3千円を少し超えるくらい」（関東Oオペレーター）。

前出の3社はいずれも一等地にロケーションを構えているが、評価は、良い、普通、悪いと3者3様。

今回の調査では、ほぼ全店でベスト10入りを果たしたが、次回のランクインは厳しい状態。〝ロングヒット出来るマシン〟これはシューティングに課せられた永遠のテーマといえそうだ。

コナミ製。

オペレーターNOW

OAO（大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会）
「会員なんでもご相談電話」

（担当　峯　久）

OAO「会員なんでもご相談電話」も2月16日から6年目に入った。

3月15日まで、28日間の受付件数は府下33件、他府県27件で合計60件、5年目に入った昨年2月以来、8ヵ月間続いた他府県上位の数字も、ここ数ヵ月は本来の姿にもどったようだ。

〔TEL・06・762・3232
FAX・06・762・6787〕

「自主規制」には「支持」の励まし

先月は合計70件（内・他府県31件）とフィーバーした「麻雀ゲーム関連」の電話も、今月は計15件と落ち着いた。

「エスカレートした麻雀ゲームの使用の可否につき、問い合わせが殺到していましたが、先月号でお伝えしました様に、AOUの第4回理事会（1月23日）で、「青少年の健全育成に好ましくないと認められる遊戯機械」については、使用を自粛する旨を決議し、「LD麻雀マリンブルーの瞳」、「スーパー㊕版」の2機種を指定致しました。

この件については、『そこまでしなくても』というお電話もありましたが、むしろ、『もっと厳しく』、『対応が遅すぎる』というご意見を多く頂き、大勢的には支持を得られたものと思っています。オペレーターにとっては日々のインカムが大切であり、これを重視したい思いはもっともです。しかし、今日の好業況を更に持続させると共に、親しまれ、愛される国民の娯楽として、更に大きく成長するには、目先のインカムだけでなく、社会的な良識にかなった営業を心がけなければなりません。この点に、より一層のご理解、ご協力をお願いしたいものです」

「ゲーム場」とは縁遠い「賭博場」

今月は各種の違法営業容疑が計10件、と増加している。

「先日は、『一度視察を』という要望もあり、某県の某地区に参りました。『ゲーム場、遊技場』とは縁遠く、会員制で入室者をチェックしている様な所です。こうした所が検挙され、『賭博ゲーム云々』と新聞の見出しに書かれては、我々は大きな迷惑です。また、こうした所を含めて『業界の浄化を』と求められても、我々の手には負えません。我々の業界とは全く異なるもの、と強く感じた次第です」

2/16〜3/15（28日間）合計60件（含・他県27件）

	件数
① 8号営業店の名義変更手続（併）他県	1
② 〃 構造変更手続（専）他県	1
③ 〃 管理者名義変更手続	1
④ 〃 専業店許可の条件について（他）	1
⑤ 風営対象内、外機種の判別（他県1）	3
（麻雀ゲームの映像関連）	
⑥ ㊕・LDを使用してもよいか（他1）	3
⑦ 〃 使用自粛・そこまでしなくても（他県1）	2
⑧ 某麻雀ゲーム・使ってもよいか？	1
⑨ 使用自粛指定・もっと厳しく（他2）	5
⑩ 〃 ・遅すぎた（他県）	1
⑪ 〃 ・励まし（他県1）	3
⑫ プリペイドカードについて	1
⑬ 麻雀ゲームの点数処理について	1
⑭ 8号営業店内での酒類提供の件（他）	1
⑮ 業界紙誌の広告規制について（他）	1
⑯ 景品の種類・限度額について（他1）	2
⑰ 従業員の斡旋できぬか	1
⑱ 景品メーカーの問合せ（他県2）	3
⑲ インカムの良い機種は？	2
⑳ AOUエキスポで良い機種は？（他1）	2
㉑ 〃 指導員養成講座・良かった	1
㉒ 〃 〃 次は何時・何処で（他）	2
㉓ 〃 エキスポについての感想	1
㉔ OAO総会についての感想	1
㉕ 〃 〃 役員の改選について	1
㉖ 〃 推薦景品が切れないように	3
㉗ 〃 湾岸戦争の救援に寄附を	1
㉘ 違法営業容疑　高額景品（他県1）	3
無許可営業（専、他）	1
賭博　専業（他県）	2
併業	1
視察要望（他2）	3
㉙ 峯氏の知事表彰を祝す（手紙2、他3）	4

JAMMA対応。

1本用「ネオ・ジオ」ハードキット

NEO GEO™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

㈱エス・エヌ・ケイ

ASOII LAST GUARDIAN™
ASOII-ラストガーディアン

あのASOの興奮が、新たな翼に蘇る。

Burning FIGHT™
バーニングファイト

日米のワルを片付けろ。掟破りのファイトに大阪が燃える。

- 専用コンパネ付属（各社筐体に合わせてご用意しております。）クレジットLED付き。
- 基板寸法 / 幅 290×奥行 380×高さ 94（㎜）
- キット内容にゲームソフトは含まれておりません。

アーケードで好評のキャンディ25が、
「ネオ・ジオ」ゲーム仕様となって更にスケールアップして登場！
ロケに旋風を巻き起こします。

キャンディ25

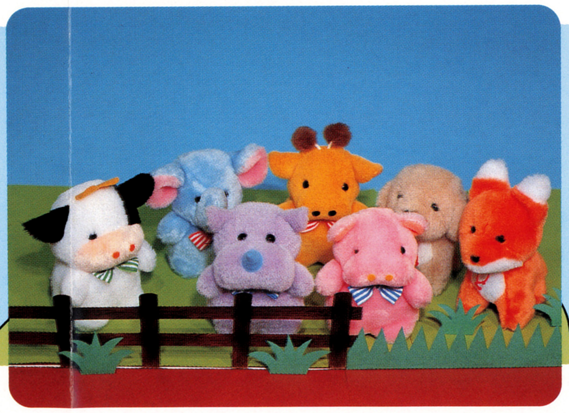
●寸法 / 幅 660×奥行 850×高さ 1,290（㎜）　●重量 / 95kg

㈱エス・エヌ・ケイ

アニマルランド

高品質

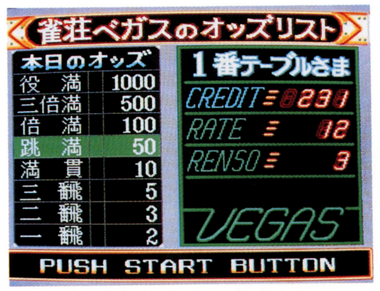
★景品は今、クオリティーが問われる時



■各100個入り ¥25,000

MAHJONG・VEGAS
〈麻雀・ベガス〉

麻雀ゲームのプログラムにファジー理論を応用！



ダイナックス㈱

VIDEO GAME GOLFING GREATS
ゴルフィング グレイツ

名門ゴルフコース「オーシャンパシフィックGC」に伝説の試合が始まった。

コナミ㈱

◀CBキャラ永井豪ワールド
Ⓒダイナミック企画

▼とれたて新鮮組！
八百屋横丁の住人たち
ⒸC.L.S./M.KASHIMA/BANPRESTO

人気キャラクター

▲ゴジラシリーズ
Ⓒ東宝・東映映画

ガンダムシリーズ▶
Ⓒ創通エージェンシー・サンライズ

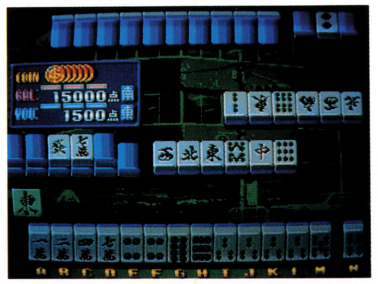
■各100個入り ¥25,000

㈱バンプレスト

ウルトラマン

パンチ、キック、ジャンプ！
多彩な動きとリアルな
グラフィックで、実写を完全再現！

Ⓒ円谷プロ ⒸBANPRESTO/BANDAI



FEEL SO GOOD!! とってもE雀™

潜入！アイドルプロダクション

20のポーズでアナタを誘う、
アイドル達と麻雀勝負！

㈲セイブ開発/テクモ㈱

株式会社 ローラートロン
ROLLER TRON CORPORATION LTD.

■東京 〒160 東京都新宿区西早稲田2丁目20-1(早苗ビル1F)
☎(03) 3204-0469（代表）
FAX(03) 3202-9293
■大阪 〒533 大阪市東淀川区東中島1丁目12－33
☎(06) 325-3843（代表）
FAX(06) 325-6670

未来を創るYOU遊ライフクリエイター。

FiRST

"絶対イイ！"という評判は本物です。

特に防犯面、重視！

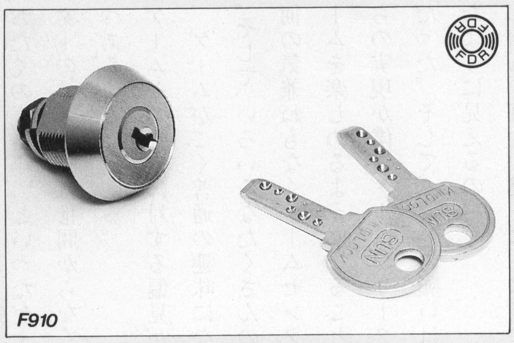
- 鍵違数は13万種類
- 業界初の2(ツー)・ウォード
- 業界初の八枚上下ディスクタンブラー採用
- 登録番号が指定できます（この登録番号は標準同一番号とキーウォードが違いますので、より安心です）
- スイッチはデテントアクション機構です

〒41-18241

好評発売中
FK-2
スイッチ&ロック

カインドロック

- 破壊防止付（FDR方式）リング。
- キーは操作しやすいリバーシブルタイプ。
- ダブル垂直ピン構造。
- 同一番号はすべて登録ナンバーキーの複製は出来ません。
- 自販機規格ですので、取付けは従来品と同じです。

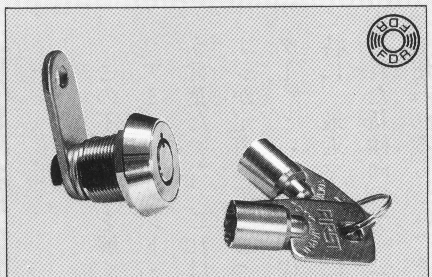


F910

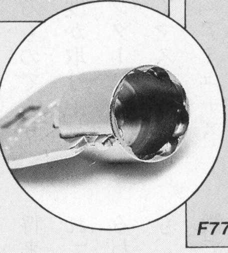
- 八万ロックと互換性を持たせた外径取付寸法

X(エックス)ロック

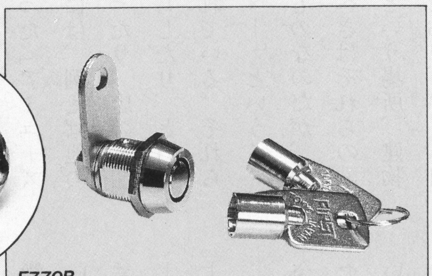
- 破壊防止付（FDR方式）リング。
- イタズラされない大口径内溝タイプ。
- 同一番号はすべて登録ナンバーキーの複製は出来ません。
- 自販機規格ですので取付けは従来品と同じです。



F770A



通常丸鍵差込み防止設計！



F770B

抜群の安全性！
一つの鍵が何種類にも使える可変機構の取付けも承ります。

盗難対策は万全ですか?!

営業品目	カインドロック・Xロック・八万ロック・Vロック・スイッチロック 各種シリンダー錠製造販売及び加工品、特注品・他

鍵のことならなんなりと御相談下さい。
くわしくはカタログをご請求下さい。

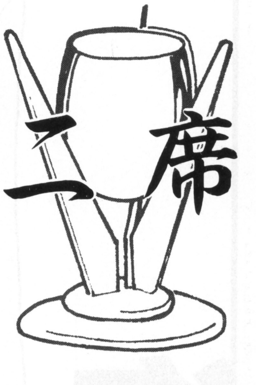
株式会社
ファースト・ロック
FiRST

〒182 東京都調布市国領町7-42-1
TEL 0424(87)5221㈹
FAX.0424(87)0776

月刊コインジャーナル・月刊ゲーメスト共催

第3回 ゲーム懸賞論文 ―私の主張―

入選作品発表④



「僕達の行方」

鹿児島県 藤原城嗣（18歳・学生）

僕達の願いはかなったのだろうか？街へ出てゲームセンターに入り、そこで「トレンド」という様な形容詞をフル装備した男女の小集団を見る時、僕は自分にそう問いかける。確かに、そういった今までにないゲームセンターの状況を見ていると、「不良の溜り場」「おたくの集会場」といったゲームセンターのイメージは世間からなくなりつつあるように見える。

ゲームセンターに対する偏見が除かれ、ゲームがごく普通の趣味になること。そして、いろいろなたくさんの人々が何の気兼ねもなくゲームセンターでゲームを楽しめるようになること。それらの実現が僕達ゲームフリークの願いだった。そして、僕達の願いはかなったように見えるのだ。

しかし、何かが違うように僕には思えた。「誰もが気兼ねなくゲームセンターでゲームを楽しむ」という状況の持つ意味が、僕の想いの中と現実とでは違っているような気がしたのだ。しかし、何故に？

この不可解さを解く鍵になったのが、「アミューズメント・スクエア」という言葉だった。これは、マイナスイメージが定着してしまった「ゲームセンター」という言葉に代わるものであり、特に、最近マスコミに何度か取り上げられた新傾向のゲームセンターに対して使われるらしい。そしてマスコミ記事によれば、そういった「アミューズメント・スクエア」には、例えば他の産業とお近づきになったり、店の雰囲気づくりに趣向を凝らしたり、といった新しい試みが成されている。それらの試みは「トレンディー」というイメージづくりを狙ったものなのだが、しかし、ここで注目すべきはそれらの試みがゲームセンターという場所、建物に対してのみ成されており、ゲーム自体については何も試みられていないということだ。そしてもし、今のゲームセンターの状況がこういったイメージ戦略によって生じたものであれば、ゲームは楽しいもの、価値あるものだと多くの人に知ってほしいという願いは、目に見える状況とは裏腹に、かなっていないことになる。これが僕の不可解さの理由の一つだった。

アミューズメント・スクエアが狙っている、いわゆるヤング・アダルト層はゲーム以外の遊びも多く知っているのだから、トレンディーなイメージとテトリスやUFOキャッチャーの二番煎じだけで彼らをゲームセンターに留め置くのはおそらく困難であり、近い将来ゲームセンターが今度は「流行遅れ」のレッテルを貼られる可能性もあるわけだが、しかし、仮令そうなっても、ゲームセンターはもはや非行の象徴ではないということを広く示したという点で、大きな一歩を踏み出したと言っていいと思う。あとは、素敵なゲームを出していけばいい。きっと以前より多くの人が楽しんでくれるだろう。

しかし、理由はもう一つあるのだ。今まで述べてきたように、今のゲームセンターの状況はゲームフリークの願いへの一歩前進だと言っても差し支えないと思う。しかし、ではこの状況に到るまでの過程で、僕達ゲームフリークの力が発揮されたことがあっただろうか？僕達はビデオゲームが好きだ。だから、不良の遊びだとか、下らない

ゲーム論文「私の主張」

とか言われれば怒ったり嘆いたりして…その想いをゲーメスト等のゲーム誌にぶつけてきたのだった。しかし、ゲームに対する偏見をもっている、或いはそれを作り出す人々がそれらを読むことはありえない。マスコミに手紙を書いた人もいる。親と話し合った人もいる。校長先生に直訴したというのはウソスコアラーの所業だったらしいが、教師と話し合った人もいるし、街でアンケートをとった人までいる。僕達は僕達なりに懸命だったと思う。

しかし、僕達は大事な事実を忘れていたのではないだろうか。ビデオゲームは産業であり、ゲームセンターは商売をしているのだということを、全く考慮していなかったのではないだろうか。

例えばここに、本当に非行の温床となっている薄暗いゲームセンターがあり、そこの経営者が不良がゲームに落としていく金（当然、恐喝した金である）で生計を立てていたとする。フリークにとっては許し難い存在だろう。しかし、誰にその経営者に向かって「あなたの家族が路頭に迷ってもいいから店を健全にしなさい」と言う権利があるだろうか。これは極端な譬えかもしれない。しかし、とりあえずは生活が保証されている身でゲームを趣味としているフリークと、ゲームを仕事としているゲーム業界人とでは、考え方に埋め難い隔たりがあって当然なのだ。僕達の好きなビデオゲームの行く末を決めるのはゲーム業界だが、その業界を大きく動かせるのは金の力だけなのだ。中には、フリークと同様にゲームを精神的に大切に思って、理想や自尊心を抱いて仕事をしているオペレーターもいると思う。しかし、オペレーターが全員同じ理想を抱いているわけでもなく、或いは理想を持っていてもそれを実行できない環境（店の不景気や他店とのしがらみ等）にあるオペレーターもいるかもしれないというわけで、大きな動きにはならないのだと思う。

ここで、再びアミューズメント・スクエアに目を向けてみる。この新傾向ゲームセンターが主な客として狙っているのはヤングアダルト層（僕達が「一般客」と呼んでいる人達と大体重なる）なのだが、その理由はと言えば、彼等が、経済力と流行を担う力の持ち主であるためらしい。つまり、彼等を引きこめば、店の収益が上がり、「トレンド」という社会的地位をも得られるのだ。そして、先に述べたトレンディーなイメージづくりについてつけ加えれば、トレンディーなイメージを保つため、つまり、ヤングアダルト層を留め置くための手段として、学生服での入場や小さい子供だけでの入場を断る、つまりトレンディーでない存在の排除が採られているのである。かつて、ゲームフリークがトレンディーだと言われたことがあったろうか？

そして、あんなに金のかかる施設をいくつかのメーカーが建てていることから見ても、業界はアミューズメント・スクエア路線に積極的なのだ。

このことから、ゲーム業界は、金にならない理想ばかり追求するフリークよりも、フリークにはない現実的な力を持つヤングアダルト層を選んだとは言えないだろうか。そして、彼等を留め置くためならフリークを締め出すことも辞さないかもしれない、とは…。

何もアミューズメント・スクエアだけからフリークが締め出されるとは限らない。ヤングアダルト層を狙う、ということが業界の全体的な選択ならば、普通のゲームセンターでも、締め出されないまでも肩身の狭い思いをすることは十分ありうる。あるゲームが好きだから、やりこみ、上手になるとプレイ時間が長くなって客の回転が悪くなり、インカムが落ちる。通ううちに他の常連と知り合い、話しこみ、その輪が広がると、常連がハバをきかせて入りづらい店という評判が立つ。筐体を叩くことも「愛情表現だ」という人もいるが、それが周囲の人間とその筐体にあまりいい影響を及ぼさないのも事実である。ゲームへの愛情は、ゲームセンターではことごとく裏目に出るものらしい。

これでもし業界の狙いどおりにヤングアダルト層が定着し、フリークを締め出しても十分に採算がとれるとなれば、もはやゲームセンターにとってフリークは必要ない存在になる。その時、ゲームフリークは一体どうすればよいのだろうか？

ゲームと、ゲームに対する想い、そして思い出。僕達にとって大切なもの。オペレーターの中にも、それらを価値あるものだと思う人がいるかもしれない。しかし、それらは金にならない。だから、最後の最後でゲームセンターはフリークと運命を共にはできない。そして、それは仕方のない事なのだ。

僕達は、もっと自分達について、いろいろなことをわきまえなければならないと思う。

僕達ゲームフリークには、ヤングアダルト層のような経済力も流行を担う力もないこと。僕達はゲームセンターの支配者ではないこと。そして、僕達にとってゲームは大切なものであり、それ故にゲームに関する諸問題について考えをめぐらせたり行動したりできるのだということ…。

そして、ゲームについても様々な現実を知らなければならないと思う。

そうして、僕達にできること、僕達がやってはならないことを探していくのだ。雲をつかむような話だが、もし、自分にとって大切なビデオゲーム、或いはその行く末を決めるゲーム業界にとって自分が不必要な存在であることに耐えられないのなら、ここから始めるしかないのではないだろうか。

街へ出てゲームセンターに入れば、そこではゲームフリークが願った通りの状況を見ることができる。

しかし、それがゲームフリークの願いの実現への大きな一歩となるのか、ゲームセンターからゲームフリークが締め出される将来の暗示となるかは、やはり、ゲーム業界の人々の判断にかかっている。

しかし、僕達ゲームフリークがその判断に影響を与えられるかもしれないということ、その希望ぐらいは信じてもかまわないと思うし、僕は信じる。すがる。

何かに真剣になっている人、熱くなっている人は物笑いの種になりがちだから、僕もきっと笑われているだろう。しかし、一生、ということはありえないだろうが、僕はきっと明日もフリークだし一週間後もフリークだろう。だから今の僕には、信じることも、探すことも、ゲームについて考えることも、やめることはできないのだ。

「1990年1月の出来事」

愛知県 北河武志（28歳・会社員）

「えっテレビゲームですか…。」「ええ、それも、ファミコンとかの家庭用でなく、ゲームセンターにあるものを…。」意気込む北河と、とまどう彼女。昼下がりのレストランで、対称的な二人が、不思議なアンバランスをかもしだした。

西暦1990年1月、北河武志は見合いをしたのです。茶華道等はひととおり学んでおり、スラリと上背がのび、機知に富んでいてキレイで、それでいて控えめで、自分にはもったいなすぎるくらいです。

「趣味が着物の着付けとは、珍しいですね。」「ええ、和服好きですし、着付けの先生の指導もそうですが、生活観も折り目切り目があって勉強になりますし、私も将来、人に着付けを教えたいなァと思って…。」

ああ、世のOLたちが、エアロビだ旅行だ英会話だと華やいでいるのに、彼女はマイペースで、自分の夢と理想を貫いている。この人は単なるお嬢さんではない、自分自身の考えと、強い意志を持ち合わせた人なんだ。私は本当に彼女のことが好きになりました。彼女はたぶんボクのような男など好きになったりしないだろうけど、今ここで一緒にいられるだけでいい、このボクの全てを投げ出して彼女のことを愛したい、そんな想いで胸がつまりました。

ボクは全てをさらけだすことにしました。彼女の魅力の前で、どんなに自分を着飾ったところで、所詮太刀打ちできません。いや、一生をかけて愛していきたいという彼女に対してウソをつくのはあまりに卑しくあまりに悪党です。私は28年間の人生をこの一言に凝縮しました。

「私は、アーケードゲームが大好きです。」

自分は小さい頃から、家の中で遊ぶのが好きでした。マンガを描いたり小説をつくったり自分で人生ゲームのようなものを作って楽しんでました。それが、今から10年前、ふとプレイしたゲームにのめりこみ、マンガはゲームキャラ、小説はゲームシナリオ、人生ゲームがゲームシステムにとってかわり、今では「はねたまご大賞」をブン取ったあかつきに新進ゲームデザイナーとしてデビューするつもりだったりする。

見合いした日のデートコース、エリアエンドにボクはゲーセンをもってきた。「騒々しい所って苦手なんです。」といっていた彼女だったが、ここそ、今日のボクの最も生き生きした最も自分らしい場所だから。

「ゲームとは、来たる21世紀の最高の文化だと思うんです。ゲームとは、音楽であり映像であり小説でありハイテクなんです。コンサートでは、ミュージシャンが好きに演奏し、映画や小説は、1本の決まったストーリーが勝手に展開して我々は傍観者にならざるを得ない。だけどゲームは、ゲーマー自身が主人公で、そのレバー操作やボタンのタイミングがBGMや効果音を演奏し、とびかう弾丸が戦闘機がとびはねる戦士が、無限の映像とストーリーを創造し展開するのです。そしてゲームシステムたるジョイスティック、トリガー、トラックボール等、簡単操作で最高のゲーム効果を派生する20世紀最強のハイテクなんです。」

ゲーセンに連れていったのみならず、私は自分のプレイも見せてあげました。かのゲーメスト大賞作テトリス。

「これは、単に全部で7種のブロックをうまくはめこんで横一列に並べて消していくゲームなんです。落ちるブロックをどう回してはめるか、そして、いかに一度に多くのラインをつくって高得点を狙うかが勝負の分かれ目なんです。」「そうなんですか。で、そのどこが面白いんでしょうか。」

緑ブロックを回しそこねた。ズルズルはまって、なんとレベル9にてゲームオーバー。「さ、さあ、もう遅いから帰りましょうか。送っていきますから。」

どこが面白いのか。そんなこと今まで考えたこともなかった。襲いかかる敵をなぎ倒し、飛来する敵機を撃ちおとし、急降下するブロックを消しまくり、そのときボクは格闘士でありエースパイロットでありテトリストである。それがすなわち快感であり幸せであり面白さだと思っていた。世間一般の、ゲームを否定する人々は、この「なりきる喜び」を知らないから、ゲームを悪くいうのだと思っていた。でも「ブロックを組んですきまなく埋めて一体何が面白いのか。」と問われて返事に詰まるボクには…ゲームをする資格がない。

仲人さんから電話がきた。彼女が、次のデートは見合わせてほしいといっているそうだ。仲人さんは「彼女の立場と気持ちを察してあげなさい。」といった。「彼女ともう一度会いたい。話がしたい。」「今、あの娘カゼひいてるんだって。あの日寒かったからとかで…。」

ボクのせいだ、ボクが全て悪いんだ、ボクが遅くまで彼女をひっぱりまわしたのがいけないんだ、己れの全てをさらけだそうとしながら、結局ボクがしたことは、身勝手を押しつけてしまっただけだったんだ…。

彼女の家へお見舞いにいった。店で一番高いメロンを買っていった。だけど彼女はいなかった。無理して勤め先へいったそうだ。彼女の父親にあやまった。「キミのせいではない。」といってくれた。それがよけいに、悲しくて情けなかった。

人を愛するということは、すなわち、その人の幸せを願うことではなかろうか。その人の笑顔を至福の喜びと思う、そんな気持ちこそ、本当の愛ではなかったか。こんなゲームバカに彼女はつきあってくれた。あんな騒々しいところで面白くないものを見せられてカゼまでひかされて。一番の被害者は彼女だ。加害者はボクだ。だからボクには、もはや彼女に会う権利すらなかったのだ。

死んでしまおう…突飛だが、そのときボクは真剣にそう思っていた。これまで知り合ったどんな人より彼女は素晴らしい人だった。キレイなだけでなく、礼儀正しいだけでなく強い意志と勇気を持ち、それでいて控えめに男性側を盛りたてるような気づかいをみせる、まさに理想的な女性だった。そんな人に対しボクは彼女の気持ちも考えず、ただ勝手に自分を押しつけ傷つけてしまった。彼女はそんなボクにイヤな顔一つ見せず、つきあってくれた。そしてボクが傷つかぬよう仲人さんを通して断りをいれてきた。それも「見合わせてほしい」という言葉のオブラートにくるんで。そんな彼女の優しさに報いるには、この醜き害虫は駆除してしまうしかない、そう考えていたのだ。

ゲーセンにきた、ゲーセンに来てしまった、これから死んでやろうと思っていながら自然と足がこちらに向いた。結局、ボクは戻ってしまった。どうせ死ぬんだ、最後くらい心おきなくプレイしまくって、オール自己ベストスコアで、胸はってエンマ大王に会見したるワイ、そんな気持ちでシートにおさまった。

「バイオレンス　ファイト！」

その頃は、このゲームがボクのお気に入りだった。そして、3人目がなかなか勝てず、スランプだったゲームでもある。

1回目「マシンガンジャブでは甘いな。」

3回目「やっぱ、ケンカ屋が安心できる。」

5回目「軸線をずらせば、小技がイケる。」

8回目「虎は近づいてひざげりで倒せる。」

10回目「やった～3人目クリア。」

11回目「射程と連射性はケンカ屋キックだ。」

12回目「だから、虎ではキックをもらおう。」

14回目「やっ、やったァ～4人目クリア！」

18回目「か、勝てん、さすがは5人目。」

いつのまにか、ボクは夢中だった。死ぬことも、彼女のことも、サイフが軽くなったことすらも忘れ、ゲームに没頭していた。4人目ヘッドバッド男はなんとかさばける。だが、5人目チェーン男はかわしきれん…。

「ボクはまだ死ねない。」

3人目もクリア、虎にも勝てるようになった。しかし、4人目が、5人目が、手ぐすねひいて待っている。ぶつかってもぶつかっても負けてしまう。

「チクショウ、負けてたまるか！」

心おきなくゲームをする？では、オレは心残りなままゲームをしてきたか。いやそんなはずはない。たとえそのときは敵に敗北しても、2回目3回目には敵のパターン、弱点を見抜き、そして倒していった。そうして自己ベストスコアを次々塗りかえ、オールクリアしたゲームだって少なくない。

オール自己ベスト？冗談じゃない！これまで自己ベストになる前に基板撤去され泣かされたことが何度あったことか。だからこそ、今、オールドゲームジプシーとして市内めぐりしとるんじゃないか。あんなゲーム、こんなゲームをクリアせんことには死んでも死にきれんワイ！

そうだ、天帝バイオスが大和がセンチピードがブラックドラゴンがボクの行くのを待っているのだ。最後の一機になろうとも、あきらめてはいけない、自らの手で自らの生命をむきだしにして、ぶつかっていく中から明日の希望の光が灯るのだ。未到達のままゲームオーバーとしても、その必死のトライアルがネクストアタックの前進となるのだ。次なる闘志へのエネルギーとなるのだ。

私は彼女を愛している、ふられた今でも。私は彼女が本当に幸福になることを祈る、それが私の喜びに繋がるから。彼女が自らの意志で結婚したなら、私は心から祝福しよう。彼女が幸福になれたなら、私はこの世に思い残すことは何もない。我が愛は、小さな幸福のためのエネルギーとなるのだ。

佳作

「人情交差店」•

福岡県 石本貴久（18歳・学生）

ゲーセンと家庭とでは、同じゲームをするにしても全く違う事があります。ゲーセンでは、自分の他に人がいて、人がいるからそこにルールが生まれる、秩序があると言う事です。だからゲーセンというのは一つの社会なのです。家でゲームをするのであれば、もしうまくいかないで腹がたったのなら、機械を叩き壊したって誰も文句を言いません。しかし、ゲーセンでそんな事をやったのなら「以後、店への出入り禁止」となってしまうでしょう。だから客も店もルールを守らなければいけないのです。

福岡へ来て間もない頃、私はプレイしたゲームの結果が思わしくないことに腹をたてながら、別のゲーセンに向いました。そのゲーセンに入るなり、「もう今日は終わりです。」と言われたのですが、まだ午後11時半だったので、風営法で閉店しなければならない午前12時までには時間があると思い、「まだい

ゲーム論文「私の主張」

いじゃないですか。」と、腹を立てていたので強気な態度で言ってゲーム台に座りました。店員は何も言わなかったのでそのまま始めたのですが、やり始めてみると何かおかしいのです。何とレバーが四方向に固定されていて、八方向に動くはずの自機が上下左右にしか動かないのです。「これではゲームにならない。」と思った私は、店員に「このレバーじゃ操作出来ません。」と文句を言いました。そしてこの機械がどのように悪いのか説明したのですが、全く分かってくれません。また、その店員の友達らしき人もいたので、その人も交えて一生懸命に説明しました。私が「あっちの店ではちゃんと八方向に動いているのに、ここで動かないのはレバーが悪いからなのです。貴方が修理出来ないのならば、店長さんか技術の人に伝えておいて下さい。」と言うと、「よその店はよその店、ウチとは関係なか、おまぇ馬鹿じゃなかと。ばってん、俺はアルバイトじぇ、んなもん知るか。言いたければお前が言えば良かっちぇ。」と博多弁で言われたのです。この、自分が無知なくせにお客様を馬鹿あつかいする横柄な態度に呆れてしまった私は、今度電話でその店を経営する会社の責任者に、この店員の私に対する侮辱的な態度を全て話してやろうと思い、その場を立ち去ろうとしたのですが、「待て。おまぇ、さっきから黙っちょきゃいい気になりやがって、なんかその態度は、俺をアルバイトだからと思って馬鹿にしとるんじゃなかと。」と、本当はこっちが言いたいようなセリフを口にしながら、私の服を掴むのです。私は振り切って店の前の階段を降りようとすると、店員のケリが私の口に当たってしまいました。それから、店の下のコンビニの前でも口論は続きました。でも私が言った事を理解してくれないので、話が終わりません。たまたま通りかかった先輩が中に入ってくれて、仕方無く私が謝ることにより、その場は勘弁して貰いました。

確かに、店員の言った時間を守らずにゲームを始めた私にも、悪いところはあります。しかし、機械の事を全く知らないくせに客を馬鹿扱いにし、挙げ句の果てには暴力を振るう店員の行動は許せません。そんな店員に謝らなければならなかったことや、自分がしたくてたまらないのに、授業等で忙しいから出来ないでいるゲームセンターの店員のアルバイトをあんな無知な人間がやっていること、まだこんなずさんな管理体制のゲーセンがあること、その他、いろいろな事が思い出されて、悔しくて涙が止まりませんでした。物心ついてから、こんなに悲しく、悔しかったことはありませんでした。

ゲームセンターはサービス業であり、その中でも、お客さんに楽しんでもらってお金を貰う娯楽業なのです。機械が悪くてお客さんを不愉快にして帰せるならば、それは詐欺にも等しいと思います。店員の教育などは、むしろファミリーレストラン等よりもしっかりやるべきだと思います。仮令ゲームの結果が悪くて腹が立っていても、店員さんの「ありがとうございました。またお越し下さい。」という言葉があったなら、多少なりとも気持ちは晴れるものです。お客さん全員にそれを言うのは無理でも、ゲーム台を始め、店内を少しでも綺麗にする心配りがあれば、お客さんは気持ちよくゲームができます。機械を置いておけば、客が勝手に金を入れてくれる、そんな時代は終わりにしなければなりません。店員は、ただ客の乱暴な行為を見張る「監守」ではありません。学校帰りにいくと、自分の子供が帰ってきたときのように、「お帰りなさい。」と言ってくれたセガのおばちゃん。不良っぽい子にも積極的に話をしていたタイトーの店長さん。どんな質問にも答えてくれるナムコのおいちゃん。耳の不自由な子達に身振り手振りと簡単な手話で、一生懸命に話をしていたスーパーのゲームコーナーのおばちゃん。学校の先生がロボットのようになった今、彼らこそ良き人生の先生なのかもしれません。常連さんにも、また、初めての人にも平等な、まるで屋台のような、人情と人情が交差するような店、「人情交差店」にゲーセンが成長して欲しいのです。そのためには、客であるプレイヤーも、店の経営者や店長さんも、お互いにルールを守り、ゲームセンターは本当に素晴らしいところなんだと言う事を、世間一般に伝えるにはどうしたらいいかをみんなで考え、それを実行しなくてはならないのではないでしょうか。

O·P·E·N NEWS

◆新コンセプトアミューズメントスペース、新宿にオープン

ビデオを排除しメダル"カジノ"に挑戦

メダリオン・タイトー「LUDÜS（ルドゥス）」オープン

アダルトの為のメダル〝カジノ〟

㈱タイトーは昨年暮れの12月29日に東京・池袋、今年に入って2月8日に同じく東京・新宿にと、新しいコンセプトに基づくアミューズメント・スペース『ルドゥス（LUDÜS＝古代ギリシャ語で「遊戯場」の意味）』を立て続けにオープンした。

新宿にできた『ルドゥス』は「特にそのために内装を施したものではなく、レストランとして使用されていたものを基本的に流用した」（『ルドゥス』店長・近藤伸彦氏）ものというが、その〝元レストラン〟のスペースがピッタ

▲1F奥から、このスペースにスロット等36台と大型6台がレイアウトされている

店舗中央から2F、1F奥を一望する。シャンデリアや草模様の手すりなどがこれまでのアミューズメントスペースにない感覚を生んでいる。

▲店舗に足を踏み入れた所、ワールドダービーが目につく。

新宿「ルドゥス」店長

近藤伸彦氏

り〝アミューズメント・スペース〟になってしまっている、という点でも興味深い店舗である。

　場所は「新宿駅東口地下街サブナード2丁目」という忌憚なくいえば〝サブナードのはずれ〟。地上から見た位置では〝駅前アルタビルの裏側のビルの地下〟ということで、駅にも近く、便利なところではあるが、如何せん地上からでは〝入口〟を探すのはなかなか容易ではない。〝サブナード〟を歩いてきてもその〝入口〟は奥まったところにあり、分かりにくいという〝欠点〟を持つ。ただし取材当日には「週刊東京ウォーカー」という若者向け情報誌の取材もあり、その若い取材記者はこの店舗について〝内装〟〝カジノのムード〟〝場所〟を評価していたのであるから、この〝場所の分かりにくさ〟は若者にとっては〝マイナス〟の評価ばかりをくだすことはできない点にも注意しておきたい。

　タイトーがこの店舗で試みていることとは、店舗のシンボルマークにも表現されているように「メダリオン・タイトー」、つまり、ビデオゲームを除くことによってヤング・アダルト層にターゲットを当て、メダルゲームを中心にした〝カジノ〟を作ることであるということができよう。ゆるやかなスロープさえある中2階付き、90坪のスペースにそれが実現可能かどうかにタイトーはチャレンジしたのである。

　グリーンが基調の壁面にアールデコ調の絵が描かれ、前述のようなお洒落な階段、シャンデリアまである〝元レストラン〟のこの店舗、動きのある照明は後で付け加えられたものであろうが、インフォメーションとクロークのフロント部分、ミニバーなどまでがキッチリと利用され、それぞれの〝旧設備〟が生まれ変わった『ルドゥス』のためにあったような感じで、全く違和感がない。店内に設置されたマスゲーム機の頭上部分をはずすなどして、で

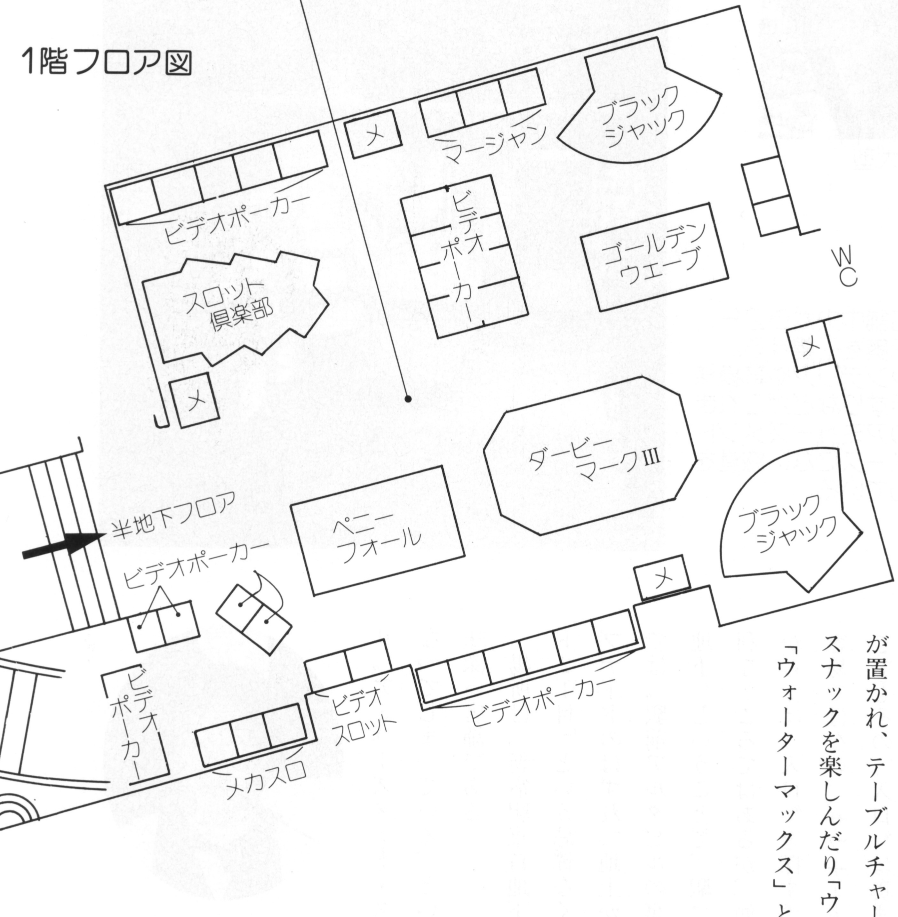
▲奥に頭上部分を外したマークⅢが見える
まるで別の機械のようだ。

▶メダルファウンテン？これも流用物の一つ、階段の右脇にある。

◀暖炉の壁面装飾、グリーンの壁とゴールドのモールが雰囲気を醸している。ミニスナック入口横。

流用物もまさにこのためにあった
かのような落ち着きのよさ。（上二点）

1階フロア図



所在地
新宿LUDUS（ルドゥス）
東京都新宿区新宿3−22−9
TEL.03−3355−3915

きるだけ店内の内装に機械が溶け込むような配慮も見えるが、前出の情報誌記者ならずとも「こういう店なら遊んでみたい」あるいは「こういう店なら経営してみたい」という人たちも出てきそうである。

階段を上がる中2階では2月23日から女性ディーラーを売り物にした〝対人ゲーム〟も始められ、ルーレット・テーブル1台とブラックジャック・テーブル2台が設置されている。階下を見下ろすスペースにはテーブルと椅子が置かれ、テーブルチャージも付くがスナックを楽しんだり「ウノ」「オセロ」「ウォーターマックス」といったテーブル・ゲームを借りて（有料）仲間で遊ぶことも可能なようになっている。

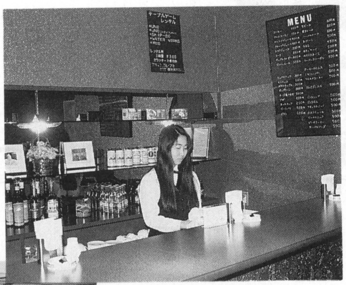
階下、1階部分も平坦ではなく、中2階に対応するように床面も下がっているが、その〝ミニ・スナック〟はカウンター6席と小さいものの〝作り〟に手抜きがないのはさすがに〝元レストラン〟だ。

「従来の店舗と違ってフードサービスとディーラーを使っているために、その教育・研修に苦心しています」（前出・近藤店長）というが、こういう店だと働くスタッフもどこか生き生きしてみえる。

メダル貸出料金は10枚300円、17枚500円、35枚1000円のシステムで、中2階の〝対人ゲーム〟があるコーナーへの入場は1000円で「テーブルチャージ（移動可）＋1ドリンク＋チップ15枚」がベース。チップは35枚1000円、70枚2000円、105枚で3000円とこちらも〝ディスカウント〟はなく、正当〝カジノ〟形式。

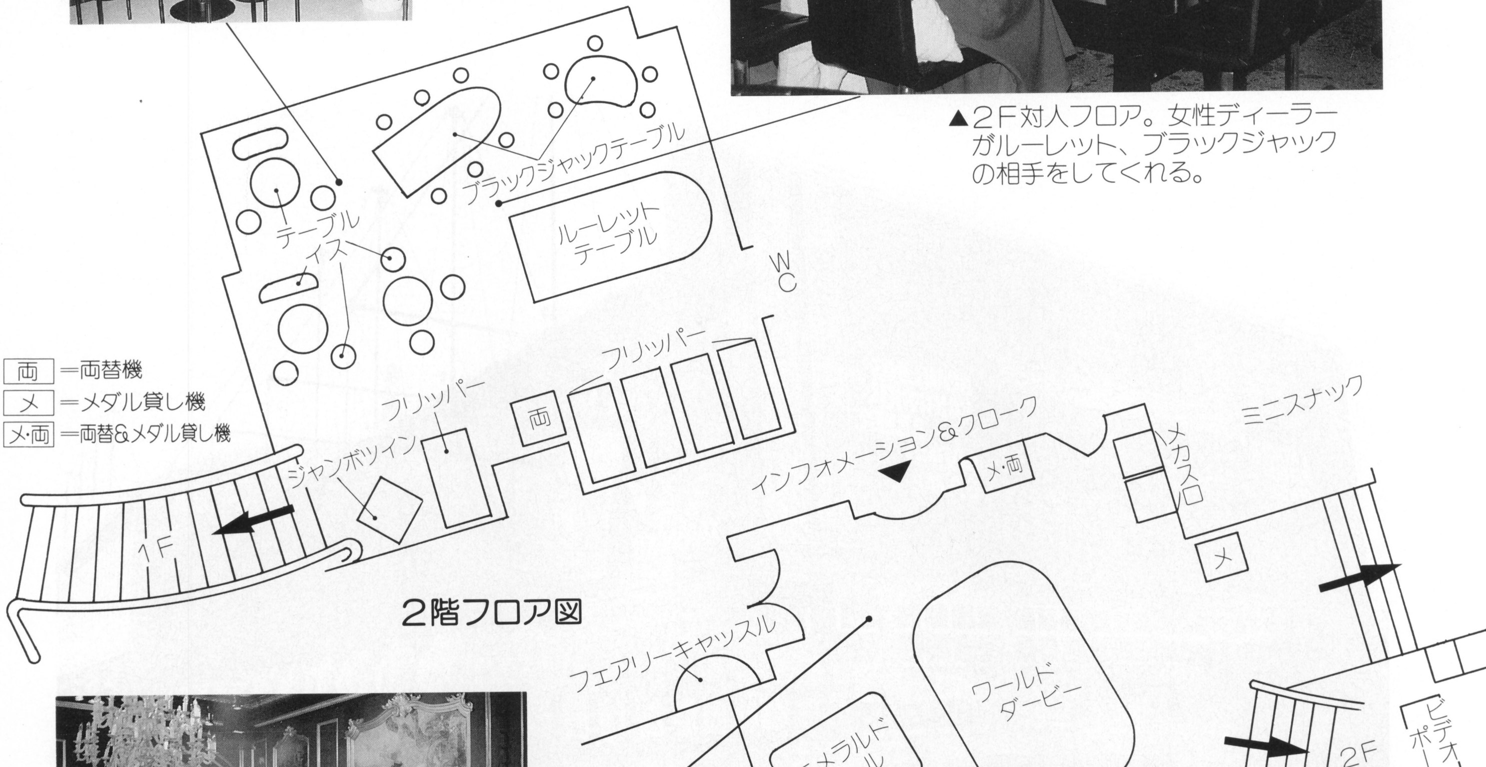
機械の構成はマスゲームが「エメラルドホール」「ワールドダービー」「ニュー・ペニーフォール」「ダービー・マークⅢ」「スロット倶楽部」「ブラックジャック」が2台、「ゴールデンウェイブ」と計8台。メダルゲーム単体機はメカスロ・タイプ7台、ビデオ・タイ

１Ｆ中央ミニスナック、飲食の他テーブルゲームのレンタルをしている。▶



◀２Ｆテーブルコーナー、テーブルチャージでここでテーブルゲームを楽しめる。

▲２Ｆ対人フロア。女性ディーラーがルーレット、ブラックジャックの相手をしてくれる。



２階フロア図

▲入口付近、壁や天井の絵もそのまま流用

プが39台の計46台だが、入口にクレーン機「フェアリーキャッスル」、店内中程、階段上り口脇に「タロット」、階段を上がりきったところには「ジャンボツイン」、階上にはフリッパー5台、レーザージュークも設置されている。

新宿店の近くには〝対人ゲーム〟を実施している「スターダスト」「マーメイド」といった店舗もあり、ゲームそのものは珍しくないが、まず、この店舗の存在を知ってもらうことが重要となろう。そして、前出の〝若い記者〟の感覚でいえば、クチコミ発生までタイトーがどれだけ耐えられるか、がこの店舗の課題となるのではあるまいか。とりあえずの売上げではなく、メダルゲームの先駆シグマのように「メダルゲームは〝客〟を育てるまでに時間がかかる」という基本認識に立って、ここは一つジックリと、そのコンセプトの中身を明確にするという意味でも取り組んでもらいたいものである。さらに言えば、ここまでの店なら未成年者の立入りを禁止するくらいの限定を加えて、〝子供〟にアレコレ気使って〝遊ぶ〟ようなことのない文字通りの〝アダルトのためのスペース〟にしてもらえたらとも思われたのである。

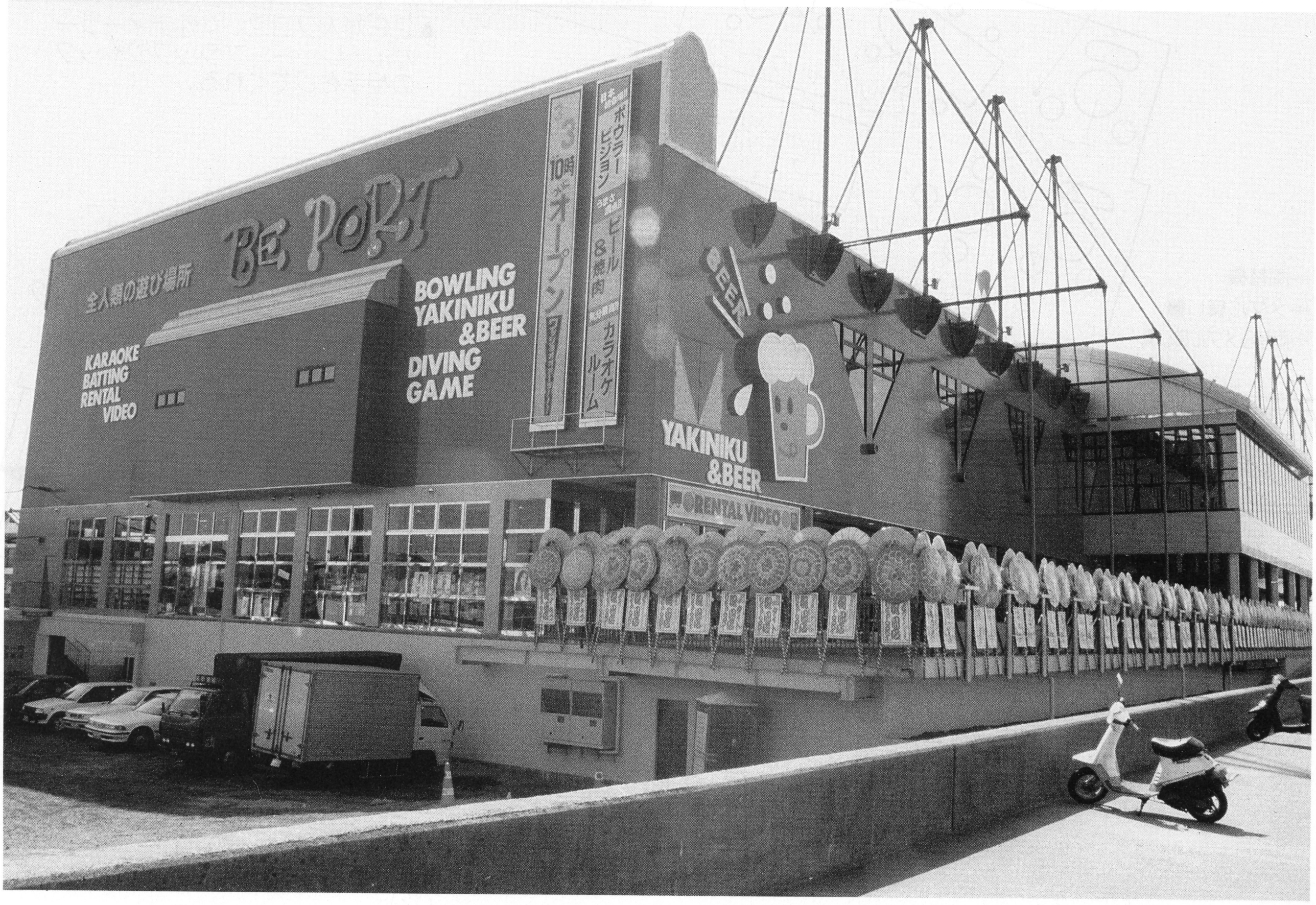
営業時間は午前10時〜午後11時55分。スタッフは社員4名、アルバイト23名。

O・P・E・N NEWS

◆大阪・岸和田にトレンドな遊びを満載した複合レジャーランド誕生

“全人類の遊び場所”を謳った

「ビーポート岸和田」オープン



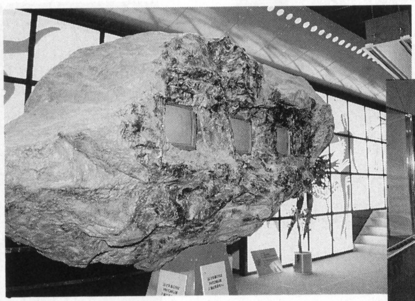
あらゆる最新鋭の設備を導入したアメニティ空間

大阪府・岸和田市の臨海線沿いに、3月3日〝全人類の遊び場所〟というキャッチコピーをひっさげて、複合レジャーランド「BE PORT KISHIWADA」がオープンした。

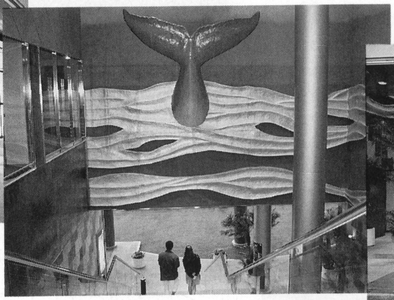
コピーの通り、年齢・性別を問わず流行の遊びなどが楽しめるスペースが全長100メートル、総床面積約1万平米（3千坪）の施設内にぎっしりと

▲1階ダイビングプール横にあるゲームスペースには、泳ぐ前のウォーミングアップにもなる(?)スピードホッケーを設置。

▲機種が充実した1Fにある体感ゲームコーナー。



1階にある岩▶のオブジェにはめ込んだモニター。



ホールから入口を見降ろすと、大海原を泳ぐクジ▶ラのオブジェが…。

瀟洒でシックな、まるでホテルのロビーの様なエントランス。▶

詰まっている。

建物は地下1Fから地上3Fまでの4層構造で、その中央にシティホテル風の瀟洒なエントランスホールが設けられている。このホールを中心として左右に各スペースが展開されているため、それぞれに特徴を活かしたデコレーションが可能となっている。

内装は、大部分が倉庫のように高い天井でパイプが走り巡らされているが、奇抜な色彩が使われていないため圧迫感や狭さを感じることはない。

施設内容は次の通り。

【地下】ダイビングショップ、駐車場。

【1F】レンタルビデオ・CDセールスショップ、カラオケルーム、ダイビングプール、飲食店（ビール＆焼肉）、ゲームスペース、喫茶スペース、バッティングセンター（4月完成予定）、駐車場。

【2F】ボウリング場、ゲームスペース。

【3F】ダイビングプール利用者専用ロッカールーム、コンペティションルーム。

郊外店舗ならではの複合化といえるかも知れないが、各ゾーン毎に最新鋭の設備を導入しており、徹底した"アメニティ遊空間"を構築しようとする姿勢が窺える。

最新機が並べられ充実したゲームスペース

さて、肝心のゲームスペースに目を向けて見ると、まず1階にはラッドモビール（セガ）、ドライバーズアイ（ナムコ）を始めとする体感ゲーム約30台、クイズ宿題をわすれました（セガ）、ルナーク（タイトー）などビデオゲーム約30台、カルーセルローズ（トーゴ）、ちびまる子ちゃんえんそくバス（ナムコ）など子供向け乗物やアーケードゲーム約40台がずらりと並べられている。

しかし、何といっても目に付くのは11台揃ったUFOキャッチャー（セガ）やドリームキャッチャー（セガ）、ニュースウィートランド（ナムコ）だろう。（後述するが、他スペースにもクレーンゲームは設置されており、施設内に計17台ある）

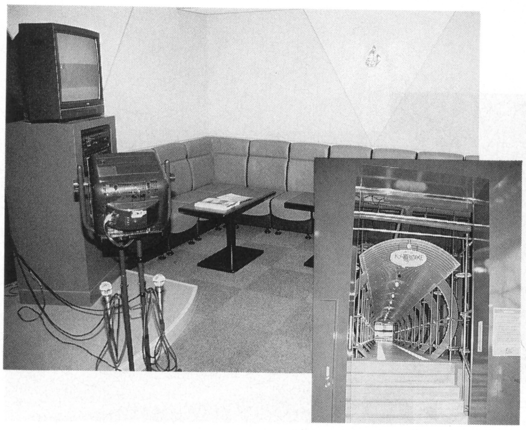
勿論、繁華街ロケと較べると低い料金設定なので、気軽にプレイできるのだが、取材時（3月7日・昼）に見た限りではゲームが目的で来場したという客数は少なかったようだ。

2Fのゲームスペースはビンゴサーカス（セガ）やスロットマシンなどの

▲2Fのボーリング場に併設されたゲームコーナーにも、びっしりと大型筐体が並ぶ。

▼1Fのゲームコーナーには約30台の体感ゲームを設置。

◀ズラリと並んだクレーンゲーム。1Fだけでも11台、全体では計17台。



◀多人数にも対応するゆとりの広さのカラオケルーム。入口にも趣向を凝らしている。

2Fのゲームコーナーには一寸したミニバーがある。▶

メダルゲームがメインで、このほかG－L・O・C・（セガ）、コズモギャングズ（ナムコ）などの大型機も置かれている。メダルは1枚が25円（千円↓40枚のメダル貸出し機がある）で、人気機種はブラックジャック（セガ）やワールドダービー（セガ）。スペース内にはカウンターバーもあり、アダルト客が多いようだ。

付属としてではなく独立するスペースとしたゲームに期待

このようにゲームスペースは最新機種が導入され充実した空間を創り出している。

ただ、レイアウトを見るとよく分かるように、ここは36レーンあるボウリング場の中央部に位置している。つまり、ボウリングの順番待ちのお客を対象にした、所謂時間潰しのためのスペースとして設置されているそうだ。前述の1F（レンタルビデオショップにもビデオゲームやクレーンゲーム、子供向け乗物が置かれている）についても同じことが言え、カラオケやバッティングセンター、ダイビングプールなどの待ち時間に利用してもらうために設置されている。

確かにゲーム機が随所に点在されていれば、順番の呼び出しがあった場合にすぐやめられる利便性もある。

勿論、時間潰しのお客だけが対象ならばこれはこれで良かろうが、ゲームを目的としたお客には少し物足りなさを与えてしまいそうだ。これは、稠密で雑然とした筐体レイアウトと独自サービスの不足などから感じることなのだろうか？

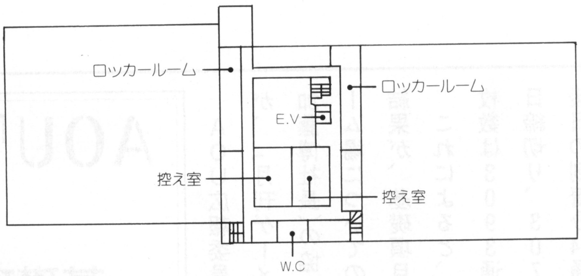
事業主は、カラオケルームやレンタルビデオショップなどレジャー施設の運営を行なう信和興業㈱（本社・奈良市、岩井俊秀社長）で、「BE PORT」には約20人の社員が常駐すると共に150～200人のアルバイトによるローテーションを組んでいる。

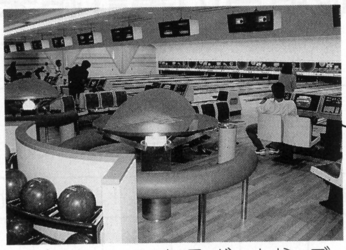
営業時間は10時～27時（深夜3時）で、休日の前日は29時（午前5時）まで。

同施設の総工費は約35億円。年間約36万人の来場者を見込んでいる。

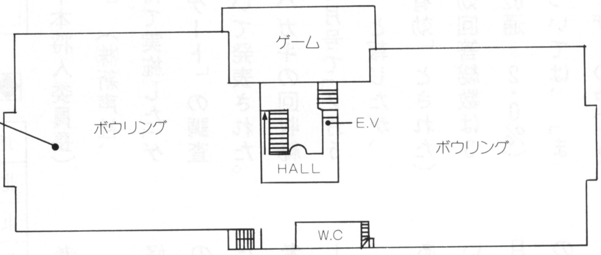
この岸和田市は、関西新空港の開港を控え、阪神高速湾岸線の延長を始めとする開発地域のひとつであり、24時間都市としての発展が期待されている。それだけに、近隣地域の開発と共に、先陣を切った同施設の今後の動向に注目したい。

ビーポート
店内見取図

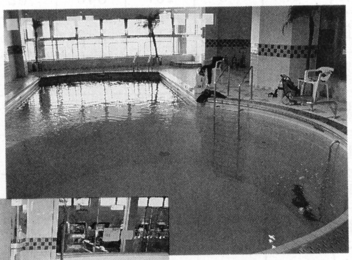


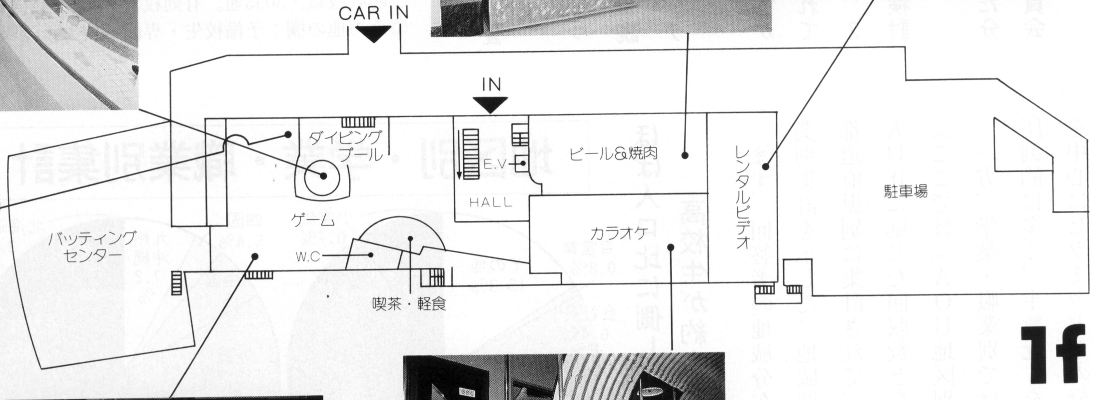


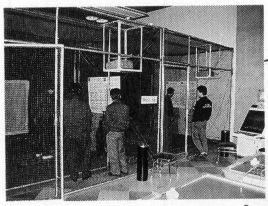
▲全36レーンあるボーリング。



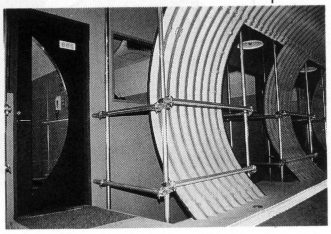
1Fのダイビング▶
プール。プールサ▼
イドからゲームコ
ーナーが見下ろせ
る。



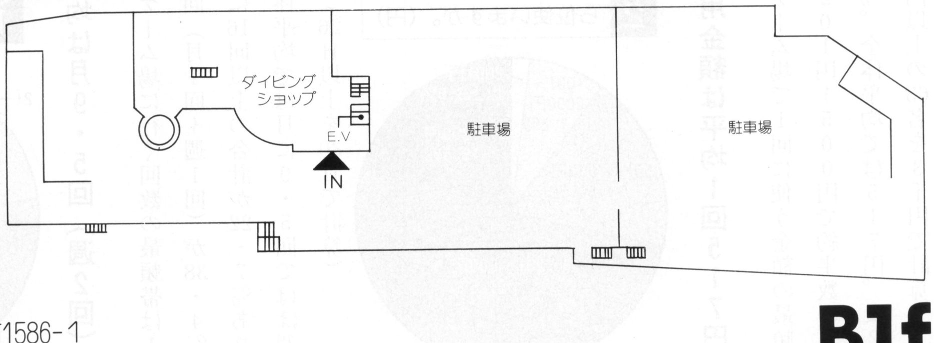




▲ヤングにも人気のバッティングゴルフ。



◀カラオケルームは大小合わせて全16室ある。



所在地

ビーポート岸和田
大阪府岸和田市春木泉町1586-1
TEL.0724-39-7888

ＡＯＵ「ゲーム場についてのアンケート」

基礎項目の集計結果発表

（有効3090通）

ＡＯＵ広報委員会（平本将人委員長）が、「月刊ゲーメスト」（㈱新声社、加藤博社長）の協力を得て実施した「ゲーム場についてのアンケート」の調査結果が、基礎項目について発表された。

これによると、調査ハガキの回収総枚数は３０９３通。（先月号で「２月５日締切り、３０７９通」と報じたが、後日の到着分14通も「有効」とされた）その内３通が無効で有効回答総数は３０９０通。（内・女性62通＝２・０％）

今回のアンケートについては、「まず第１回目として、ユーザーの中でも、ゲーム場でのゲームに最も親しんでいる人たちがどういう状況にあり、どう考えているのかを知りたい」として、「月刊ゲーメスト」（業務用ゲーム愛好者を読者対象とした唯一の市販誌）の読者を対象としたアンケートとなったもの。従って、回答者は同誌の購読者に限定されていることを前提に、データを読む必要があろう。

尚、回答者の90％以上に記述回答があり、これについても集計が行われているが、項目のまとめ方について、２月13日開催の第６回広報委員会で検討の後、発表される。

また、基礎データをベースにした分析データの集計についても、同委員会で検討されることになっている。

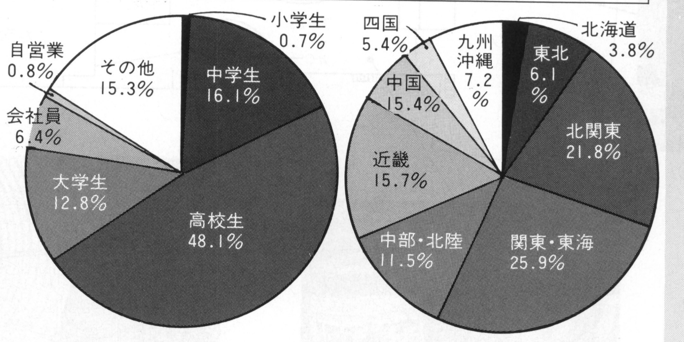
◆ＡＯＵ地区別、学業・職業別集計

地区名	回答数	小学生	中学生	高校生	大学生	会社員	自営業	その他
北海道	118	0	29	60	12	4	0	13
東北	188	2	47	85	21	6	1	26
北関東	674	6	107	340	62	38	4	117
関東・東海	799	5	119	342	122	71	9	131
中部・北陸	354	3	50	187	41	27	4	42
近畿	485	2	71	244	63	25	2	78
中国	168	2	19	80	24	14	1	28
四国	81	0	15	38	11	3	1	13
九州・沖縄	223	1	40	109	38	9	2	24
合計	3,090	21	497	1,485	394	197	24	472
比率(%)	100	0.7	16.1	48.1	12.8	6.4	0.8	15.3

◎回収枚数・3093通。有効枚数・3090通（内女性・62通＝2.0%）
◎その他の欄：予備校生・専門学校生・無職・無記入者・その他

小誌では、「ＡＯＵニュース」３月号掲載のアンケート結果を転載。今後の発表データについても逐次掲載して参ります。

地区別・学業・職業別集計

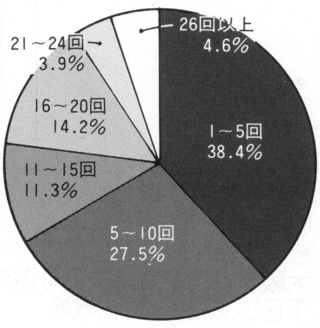


ほぼ人口比に側した回答分布　高校生が約半数を占める

まず、回答者の地域分布、学業・職業別集計を示した。地域別については、都道府県別に集計されているが、ほぼ人口比に応じた回収数となっている。（ここでは「ＡＯＵ地区別」で集計）

一方、学業・職業別では、高校生が圧倒的に多く、半数近くを占め、これを中心にピラミッド型の分布となった。

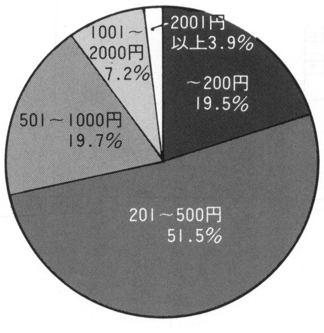
Q1 １か月に平均何回ゲーム場に行きますか。



平均は月９・５回（週２回）

ゲーム場に行く回数の最頻帯は１～５回（月１回～週１回）が38・4％。月に16回以上の合計が22・7％あり、全体平均では月に９・５回でほぼ週２回。（26日以上を30日で計算）

Q2 ゲーム場で１回にいくら位使いますか。（円）

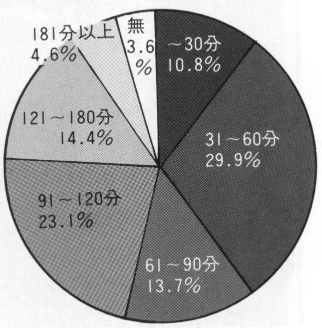


使用金額は平均１回５１７円

ゲーム場で１回に使う金額の最頻幣は２０１円～５００円で約半数の51・5％。全体平均では５１７円。（２千１円以上の63名を３千円で計算）

月平均が９・５回として、１ヵ月の使用金額の平均を出すと、４９１１円となる。

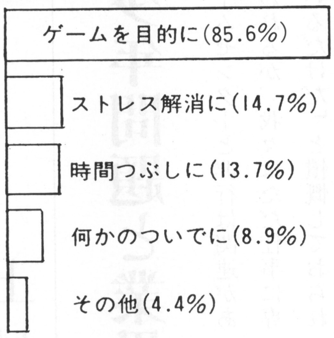
Q3 ゲーム場に行くとどの位いますか。(分)



遊戯時間は平均1時間25分

1回の遊戯時間の最頻帯は31～60分で29・9%。平均は85分（1時間25分）。従って、Q1、2、3をまとめると、平均的には、週に2度通い、1時間半程度遊び、月に4911円使うとなる。

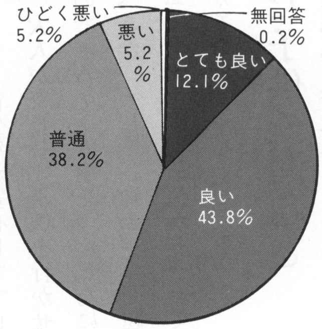
Q4 どの様な時にゲーム場に行くか（複数回答）



ゲームを目的にが3分の2（回答総数3935件）

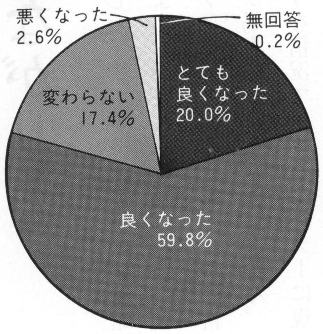
複数回答で3935件の回答があったが、右の棒グラフの通り、当然と言えば当然、「ゲームを目的に」が85・6%にのぼった。14・7%（9人に1人）が「ストレス解消に」。回答者の半数が高校生。「ストレス」が青少年にも日常語となっている社会に考え込まされる。

Q5 ゲーム場の雰囲気はどうですか



「（とても）良い」が55・9%

Q6 ゲーム場は以前より変ったと思いますか

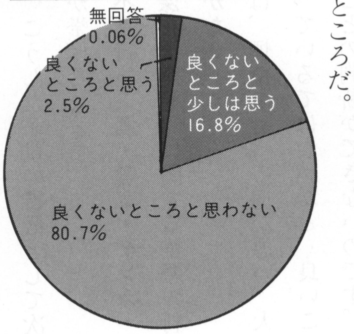


「以前よりよくなった」79・8%

ゲーム場の雰囲気については「とても良い」と「良い」の合計が55・9%と可半数をこえた。更に、「とても良くなった」と「良くなった」の合計が79・8%と高い比率を示し、ここ数年の変化がユーザーの意識レベルでも実証されていると言えよう。

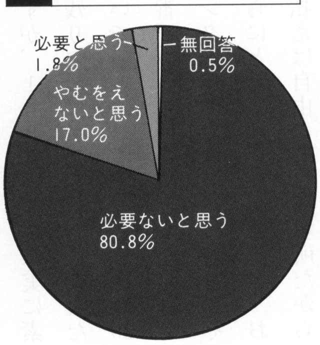
もっとも、「悪い」や「悪くなった」との回答もあり、地区別（特に中央と地方）等、更に詳細な分析データを加えたいところだ。

Q7 ゲーム場は良くないところと思いますか



「良くないところと（少しは）思う」が19・3%も!!

Q8 校則でゲーム場に行くことを禁じるのは必要と思いますか

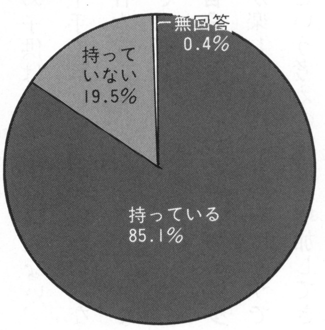


「やむをえない」等が18・8%

回答者がユーザー一般というよりも、ゲームファンが対象となっている。遡って、Q7について「良くないところと思わない」が80・7%を占め、校則で入場禁止を「必要ないと思う」が80・8%と大半を占めるのは予想された結果であるとも言える。

むしろ、我々はそうしたゲームファンの19・3%が「よくないところと（少しは）思う」、18・8%が入場禁止を「やむをえないと思う」「必要と思う」と回答していることに留意し、これを限りなく零に近づける努力が求められよう。

Q9 家庭用テレビゲームを持っていますか



6人中5人が家庭用を楽しむ

一時は業務用業界から目の仇となっていた家庭用ゲームだが、今日では上位機種、更には携帯用が登場する等、ブームとしてではなく完全に市場に定着。一方、その後の業務用マシンの新展開もあり、両者は共存時代に入っている。

こうした状況はアンケートデータに反映し、業務用ロケーションのファンに於ても、85・1%が家庭用ゲームを所持という結果となった。

それだけに、今後は機種構成に於てより一層家庭用との違いを明確にすると共に、サービス業としての充実が求められることになろう。

講義Ⅰ

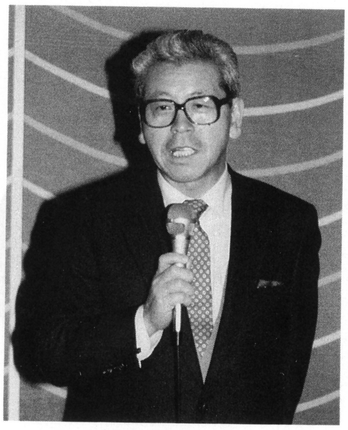
これからの社会と業界のあり方

㈳青少年育成国民会議
上村 文三 専務理事

2月12日、13日の両日、㈳AOU、及びJOU主催で開催された「第11回アミューズメント施設管理者のための青少年指導員養成講座」（共催・㈳青少年育成国民会議、協賛・AOU近畿地区協議会）については、その概要を先月号に掲載致しました。
その講義、パネル討議の内容につき、誌上講座として、今月号より3回に亘り掲載致します。

青少年問題と業界のつながり

「ゲームセンターと非行は関連があると言われるが、我々はただ仕事に専念しているだけだ」と憤慨しておられる方々がいらっしゃることと思います。しかし、仕事にだけ一生懸命で「青少年問題は我々の与り知らぬことだ」という考えは誤っていると納得して頂き、変化している世の中に協力してもらう事が大切です。



都会での子供の遊び場が少なくなってきました。青少年センターや児童館がありますが、大人の監視が厳しくてリラックスして遊べませんし、かと言って遊び場を作る計画もありません。このような情況でゲームセンターに規制を加えては、子供は益々悪い場所へ向うでしょう。青少年が安心してプレイでき、大人が安心して子供を行かせることのできるゲーム場をつくる為にどうすべきか。そして、青少年の問題とゲームセンターが何故係わり合っているのかをお話させていただきます。

困った子供の問題と新人類の特徴

ゲームセンターを訪れる客の殆どが青少年ですが、一体どれだけ彼らの事を知っているでしょうか。

最近の子供は口のきき方が悪いと言われますが、100人中80%は実に素直で、残りのわずか20%の為に大人たちは騒いでいるのです。そしてその20%が一番近づき易い場所というのがゲームセンターなのです。何故なら、そこが彼らにとってリラックスでき、お金さえ払えば自由に遊べる場所だからです。ここが皆さんに留意して頂きたい点です。

ところで、新人類という言葉がありますが、こうした子供の特徴として次の5つが挙げられます。

① 不良行為（酒・煙草・ケンカ・家出・深夜徘徊等）に関する善悪の判断がつかない。

彼らは、煙草を吸って何が悪い、大人も吸っているではないかと、良いこと悪いことの判断ができないのです。

② 心身発達のアンバランス

体格は大人並で心は子供という精神的に弱い青少年が増加してきており、校内・家庭内暴力、不登校、退学等の問題が派生してきています。

③ 体がおかしい

子供同士のケンカで拳で殴られた方は瘤ができただけで、殴った方が怪我をしたという話もある。

④ 生活技術が未熟

最近の子供は箸を上手く扱えない、生卵を上手く割れない、靴紐が結べない等の日本人らしい動作ができなくなってきています。

⑤ 自分本位で社会のタメ型の減少

自分が楽しければ他人の事はどうでもいいという考えの子供が増加してきていますが、相手の立場を思いやらなくては社会は成り立ちません。今の子供は相手の事を考えるというのが非常に苦手です。

この新人類の特徴をサトウサンペイ氏は朝日新聞の漫画欄に次のように描

いています。

ある会社の女子新入社員が出社しようと家を出る直前に友人から遊びのさそいを受けます。彼女はさそいにのるのですが、途中ファクシミリサービスをしている花屋に寄り、ファックスで課長に欠勤届を送ります。その内容は、

「課長さんへ、私は今日休みます。元気で5時迄頑張ってネ、バイバイ」。

こういう新人類は自分の都合で物事を考えます。善悪を基準にするのではなく、楽しいか楽しくないかを基準にしているのです。

また、コンピューターに頼っているのでコンピューターの知識は豊富なのですが、人間の能力が鈍化してきており、自分の頭で考え、文章にするのが苦手です。

更に言葉のジェネレーションギャップも生じてきています。例えば、今の若者に英霊、赤紙、在郷軍人会の意味を尋ねたところで答えられる人は殆どいないでしょう。

私達はこういった現代の青少年の特徴を踏まえた上で、指導・監督し、接していかなくてはなりません。

では、何故このような青少年が現われてきたのかをお話しましょう。

青少年の育成と家庭、学校、地域

現代の子育てとマスコミや盛り場の発達

赤ん坊は生まれてきた時は、人間としては何にも染まっていない真っ白な状態です。そして大変弱いので、大人が守ってあげたり働きかけて教育していかなくてはなりません。そして善悪のケジメや社会の一員として生活していく術を身に付けていくのです。ですから、大人は子供に良い影響を与えられるよう努力しなくてはならないのです。

昔は悪い事をしたら親や先生にたたかれながら誤った行為を矯正したものでした。家庭、学校、地域の大人が親身になってくれていました。しかし近年の成績偏重による塾の出現やマスコミ、盛り場の発達によってこの形態が崩れてきました。

例えば、私の子供時代は戦時中でしたので学校で縄を綯う時間があり、校長先生が生徒を集めて何故縄を綯うのか説明してくれました。

「皆さんに綯ってもらった縄を全部つないでアメリカのルーズベルト大統領の首をくくるんです。だから頑張りましょう」

こう言うので、皆頑張って縄を綯うのです。一週間程のちまた校長先生が

「皆さんの綯った縄はもうハワイを越えてロサンゼルスまで届き、ルーズベルトは恐しさのあまり心臓を悪くしたそうです」

と、こう言うのです。校長先生の話に疑問を持つ人は誰もいません。それから間もなくして本当にルーズベルトが死に、誰もが校長先生は何でも知っていると感心したものでした。

これと同じ事を今の子供に言ってみたら、一体どういう反応を示すでしょうか。間違いなく、うちの校長もとうとう頭にきたかと言われてしまうでしょう。それ程情報量が違うのです。

現代のマスコミや盛り場は、子供達にとっては非常に魅力的で、大勢の子供が魅きよせられます。そしてこういった子供が誘惑に負けないくらい強く、善悪のケジメもしっかりつけられるのなら問題はないのですが、実際には、そういった子供は最近非常に減少しており、誘惑にうち勝つ事のできない、良い事・悪い事の判断のできない弱い子供が急増し、ゲーム場でも問題となっています。

第11回アミューズメント施設管理者のための青少年指導員養成講座

子育てに対する姿勢のギャップ・今と昔

子育ての基盤は家庭なのですが、最近の親には子供を教育したり、あるいは良い影響を与えようという姿勢がみられません。そして、その為に、善悪の判断のできない子供、すぐに怪我をしたり、具合が悪くなったり、体のオカシイ子供が増えてきているのです。

日本の親は愛護・育成に関しては、他のどの国より素晴らしいのに、一番肝心の教育・指導・矯正のできない親が非常に増えています。

一方、ＰＴＡや新聞は、非行を犯す可能性のある青少年を育てるのはゲーム場であるという誤ったとらえ方をしており、責任転嫁をしているのです。

もし、非行を犯すような子供になるまでずっとゲーム場に出入りしていたのなら、業者の責任だとは思いますが、たまたま出入りしていただけなら責任はない筈です。責任があるとするなら、悪い行為に及んでいる青少年を見かけた時、注意をしたかどうか、あるいは、良い影響を与えられたかどうかという点です。

ゲーム場は、意志の弱い子供、善悪の判断のできない子供が出入りし易い場所だからこそ、オペレーターがしっかりしなくてはならないのです。

昔は痛い思いをさせることによって人の道を教えるという方法がよくとられていました。

一方、今の親は、子供と目の高さを同じにして、子供の悲しみや喜びを知ることが理想の親のすがただと思っています。確かにこれも大切な事なのですが、この方法ばかりで果たして善悪のケジメをつけることを学ばせることができるでしょうか。

時には痛い思いをさせて教えていく事も子育てには重要な要素なのです。

子育てに対して直接的責任を持っているのは家庭・学校・地域の大人です。オペレーターの方々の責任は消極的なものなのですが、家庭・学校・地域の教育力が低下しているだけでなく、学校５日制や余暇時代の到来の問題もからんできている現在、オペレーターのサポートが非常に必要になってきています。

これからの社会と業界のあり方

余暇の増加と学校５日制

都市での子供の遊び場が年々減少している反面、余暇が増加している為、子供は行き場を失っています。そういう子供の為のプログラムさえ計画されていないのが現状です。

私達は、余暇の増加と学校５日制の導入に伴い、子供達をどうするかという研究協力者会議を設け次の３つの事を研究しています。

① **時間を潰す場所・施設をどうすればよいか**

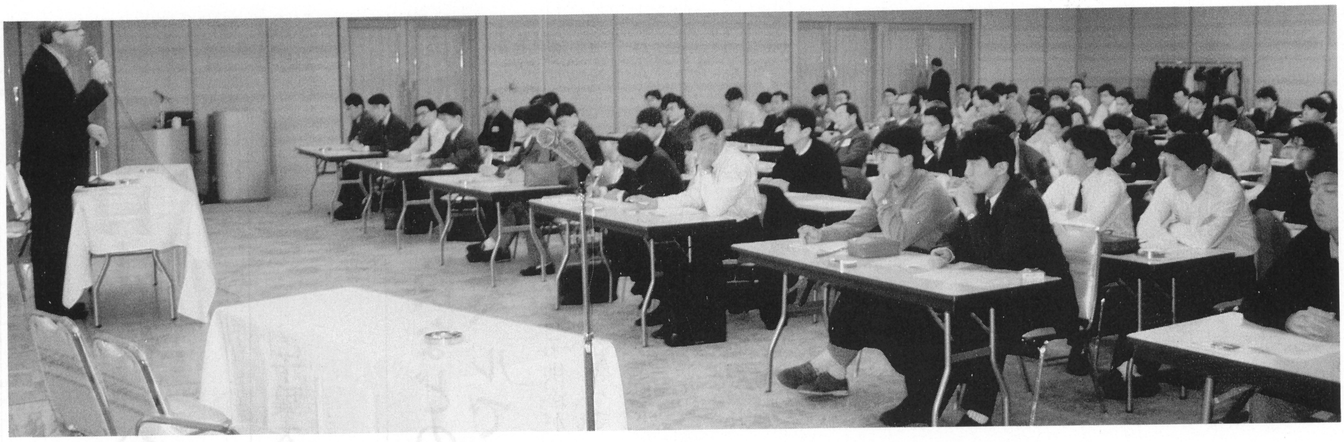
② **指導者の育成**

③ **何をさせるか等のプログラム**

公民館や児童館、青少年センターにゲーム機を置くよう文部省に提案してみましたが、耳を傾けてはもらえませんでした。このままでは子供の遊び場は益々減少し、子供はもっとよくない遊び場へ向かうでしょう。それを防ぐ為にもまず公民館の改革からとりかからなくてはなりません。余暇が増加し、遊びの形態が変化している今、ゲーム場の位置付けをできないものでしょうか。その為には、皆さんが工夫して信頼できる遊戯場をつくらなくてはなりません。

信頼できる遊戯場

私もよく子供を連れて温泉やホテルに行きますが、行った先で子供にゲー



ムセンターで遊びたいとせがまれたら、お金を渡してやります。そこはしっかり管理されていて、安心して子供を遊ばせると思うからです。

そういう環境を町の遊戯場にもつくれないでしょうか。よく管理、指導されている遊戯場。即ち、安全である、多額のお金を使っていたら注意する、青少年がいるべきでない時間にいないように指導する、ケンカ・煙草等悪い事をしている時注意する遊戯場です。

これと並行して、この店ならもう一度行こうと思わせる店づくりも大切です。そういう店にする為の条件のようなものを挙げてみましょう。

①言葉づかい

爽やかな言葉で客を迎えたり送ったりする。

②和顔

にこやかで和やかな表情を心がける。

③目つき

何かやりそうだという疑わし気な目で見るのではなく、「いらっしゃいませ」という表情を心がける。

④思いやり

ゲームをやりに来る客を思いやり、それを相手に感じさせる。

⑤態度

ゲームの遊び方がわからなくてとまどっている時に優しく教えてあげたり、ゆったり落ち着いてゲームできる場所を提供したりし、もし余裕があれば、昔の遊びを教えるコーナーを設ける。

⑥サービス

ゲームをやりに来た客が儲かった気になるようなサービスを提供する。

言い訳をしない遊戯場

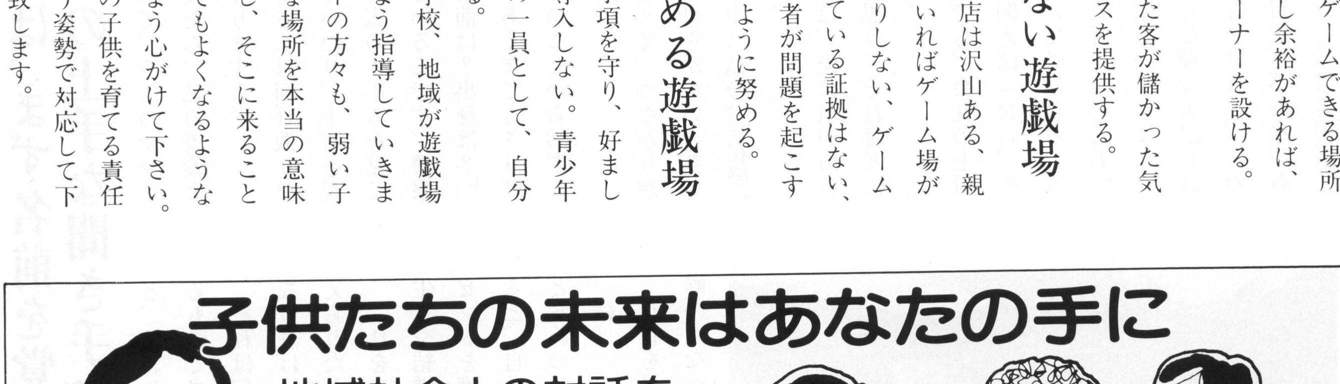
うちの店より悪い店は沢山ある、親がちゃんと教育していればゲーム場が悪の溜り場になったりしない、ゲーム場が悪の温床になっている証拠はない、組合に参加してない者が問題を起こす等の言い訳をしないように努める。

自粛をすすめる遊戯場

業界の自主規制事項を守り、好ましくないゲーム機を導入しない。青少年の問題を地域社会の一員として、自分の問題として考える。

私達も、家庭や学校、地域が遊戯場に責任転嫁しないよう指導していきますが、オペレーターの方々も、弱い子供にとって魅力的な場所を本当の意味で魅力あるものにし、そこに来ることで弱い子供が少しでもよくなるような条件を与えられるよう心がけて下さい。

業界全体が一般の子供を育てる責任を持っているという姿勢で対応して下さることをお願い致します。



講義Ⅱ

青少年への接し方

千葉大学
坂本昇一 教授

遊戯場、学校などの地域レベルでのつながりが重要

昔のおじさん達は、地域の子供達が悪さをしていると「コラッ」て怒っていたんですよね。どうして怒ることができたかというと、それは他人の為に努力をしていると、みんなに認められていたからです。地域のおじさんが、今でも怒ることができるのは、公園の掃除をしたり地域の為に貢献しているからです。

昔の生活のパターンは、機械が無かったから日常生活全て手作りでした。手作りということは、意識はしないが誰か相手の為にするということです。

私が一番ネックだと思うのは、皆さんのような遊戯場を含めた、所謂子供達の遊ぶ場所と地域と学校とかが、つながりを持っていないことです。勿論、上の方ではつながっているんですよ。県の○○委員会とか△△団体とかね…。しかし、下の方のつながりを持つ機関も作り、地域レベルでのつながりを持つことが重要です。つまり、機関だろうと個人だろうと接し方はパイプ作りをしなければ、上手くいかないんです。人間関係を作ろうと思ったら、まず共通点を探すことです。同じ趣味とか、同じ出身とかね。

ポイントは、まず名前を覚え相手の上手な聞き手になること

今夜、バーに行って、そこのママさんの動きを見てくれたら、私の講義よりも最高の勉強になりますよ。

例えば、このお客さんは何日振りだとかきちんと覚えていたり、上着を脱がせてくれる時に背広のネームを見て名前をチェックしているんです。警察の訊問みたいに「名前は？出身は？」と聞くのではなく、あくまでもさりげなく、そして、自分のことから話すことが大切です。

そうすることによって、つながりが生まれる訳です。これをかたい言葉で言うと、ママさんの中に私の〝存在感〟がある、となります。

独断で「ママさんは、俺に気があるんじゃないか？」と思う。それほどに非常に好感が持てる。

学校の先生と生徒でも、会社の上司と部下でも同じで、例えば「おい、そこの横にいる奴。」なんて呼ばれると誰でも反発心を持つけれど、「○○君」と名前で呼ばれると嬉しいですよね。

又、「誰でもいいんだ頼むよ。」と言われてもやる気が出ないけれど、「この仕事頼みたいけれど得意、不得意があるな。じゃあ、得意な○○君に頼むか。」と、言われれば忙しくてもやりたくなるものです。

それは何故かと言うと、〝あなたでなければいけない〟という存在感を与えられたからです。

これを夫婦に譬えると、奥さんの誕生日や結婚記念日を憶えていて、プレゼントを渡したり、食事に行ったりすると、自分の存在は初めて出逢った頃と変わっていないと感じて嬉しいのと一緒。

存在を見つめてもらえる。それが夫婦のつながりになる訳です。そして、

同じことが子供についても言えるのです。子供の存在を認めるということも重要です。

しかし、そういう事柄が現在は無くなってきています。要するに能率とか、合理性とか、分業とかを追求する社会なんて、そういう意味では間違っているでしょう。

如何にして相手を良く知るか

だから、大切なのは、如何にして皆さんがまず相手を良く知るか。その為には、他愛無いことでいいから相手に声をかける。これは青少年だけに限ったことではありません。銀行でも、郵便局でも、皆さん方の遊戯場でも同じです。

人によってコミュニケーションの言葉は違ってきますが、その時、その場所に応じた、その人だけに通用する内容のコミュニケーションが必要なのです。それをするためには相手を知らなくてはいけませんが、向こうが接してくるのを持つのではなく、先述しましたように、こちらからアクションを起こす、これが基本です。

それぞれ皆さんの会社が、地域の学校や人々とどう組織的につながるか？懇談会やその他会合を開き接触の場を作る一方、社員一人一人の方はお客さん達とどうやってつながりを作るか、今後のコミュニケーションのための共通項作りが大切になります。

一番早いのは名前を覚えることですが、どうするかは職種などに応じて考えて下さい。

次に必要なことは、相手に対して上手な聞き手になるということ。聞き上手というのは最終的に何でも勝ちなんです。話し手は楽ですが、聞き手というのは意外に難しいものです。

これは、親子でも職場の上司と部下の関係でも同じで、いい上司というのは如何にして部下の話の聞き手になるか、ということで大きく左右されるのです。話し手になる上司は駄目です。

最近よく見られるお互いが話し手というパターンは、全くプラスになりません。

まず始めは、日常的な一般会話「おはよう」とか「こんにちは」とか「今日は雨でいやですね」などできっかけを作り、自然に話題が増えたところで共通項を作っていき、そして相手の聞き手になるという点がポイントです。

セールスマンというのは、人間関係のない相手に会って短時間のうちに人間関係を作って１００万円の保険の契約をとったり、或いはそのほか色々なものを売ったりするのですから、如何にしてそういう形で人間関係を作るか、ということに本当に苦労している訳です。

それから、熱心な聞き手になった場合、必然的に質問をする機会が増えますが、この時に相手が話した範囲内の質問をしなくてはなりません。それを一歩先に出てしまうと訊問になってしまうのです。

この点に注意し、相互的な作用にしていかないとコミュニケーションは成立しないし、勿論つながりも成立しません。

そういうことがコミュニケーション、即ち接し方のポイントであり、応用すれば様々な子供達の問題の指摘もできるし、同時に理解もできると思います。

青少年にとって抑圧に満ちたマイナス社会

あとひとつ、私個人の独断と偏見なのですが、中・高校生がカラオケボックスなどで歌を唄ったり、騒いだりしているのを見ると本当に可哀想になりますね。テレビのインタヴューなどで、彼らや彼女達が「ここへきて２～３時間唄えばストレス解消できる」などと答えているんです。逆に言えば、中・高校生があそこでしかストレス解消できないということであり、これはもの凄くマイナス社会だと思います。

本当ならば、青少年というのはああいった所でストレス解消する必要はない筈です。本来は、日常生活の中でストレス解消できなければいけない。だけれど、あそこでしかストレス解消できないというのはどうしてでしょうか。

これは、裏返しに言えば、日常生活の中が如何に青少年に対して抑圧とマイナスの要素しか持っていないか、ということを表しているのです。

私達の子供の頃、30～40年前の時代

というのは社会が寛容だったんです。子供は動くんだ、悪戯するんだということを社会が、大人達が認知していたんです。ところが、いつの間にか社会が寛容でなくなってしまって、現在の青少年の無気力化に相当大きな影響を与えており、どうやって変えていくかということも一方では考えなくてはならない問題です。

相手の存在を認めることから コミュニケーションがはじまる

これは、皆さんがゲームセンターの人だから言うのではなくて、子供は活動性をもって生活できる社会が必要だ、ということを知らない大人が増えてきているのであえて言うわけです。

皆さん方には、青少年の余暇生活でストレスを解消させるという役割りと、コミュニケーションを通じながら積極的な意味での健全育成を図るという役割りがあります。

俗っぽく言うと、グレーっぽい子供達というのは本当に孤独なんです。言い方を換えれば、学校からも地域からも家庭からも、厄介者扱いされていて、先程の言い方をすれば、存在感を持たされず否定されている訳です。

家庭では「お前がいるから家が暗くなる」、地域では「あの子と遊んじゃいけないよ」、学校では「あいつ早く転校してくんねえかなあ」と言われる。

こうして排斥されている連中が寄るんです。寄って、そのグループの中でお互い同士を認めあう訳です。そうでもしなければ、生きていけないでしょう。「お前なんかいてもしょうがないんだ」とか「価値がないんだ」とか言われて、同意する人なんか自殺するしかないでしょう。自己否定なんかできませんよね。

でも、自分一人で「何言ってんだ」と思っていても仕方ないから、否定されている者同士が集まって、そして、お互いを認めあう。例えば、「あそこのスーパーでズボン3本盗んだんだって？あそこのスーパーはやりにくいんだぜ。お前、すげえな」という形で認めあう。人間は、そんな悪いことで褒められても嬉しくないんだけれど、今までの人生で褒められたことがない人間だったら嬉しいものなんです。人間にとって、褒められるということは生きていく上で非常に大切なのです。

だから、裏返せばそんな子は本当に可哀想なんです。悪さをしてまで、その自己存在感を得たいと思っている。その気持ちが分かっていないと駄目なんです。

もし、皆さん方にそういう子供が寄ってきて、こちらから「おい、元気か」などと声を掛けたら「この人は俺を認めてくれているんだ」と、一寸したアクションでも嬉しがるんです。私なんかは、こういうことを専門にやっていますから彼らの気持ちは良く分かるんです。案外彼らはすぐに寄ってきます。

とっさの場合には、彼らの方が役に立つことが実際に多々あります。色々な青年を連れて海外に行く機会がよくありますが、そんな時にもそんな子供が僕の周りに集ってくるんです。

「今日のスケジュールでホテルに入ってしまうと、ショッピングがもうできない」という意見が出たので、僕が「それじゃあ、昼ごはんの時間を早めに切りあげてショッピングにまわそう」などと言った場合なんか、彼らは即座にあちこちに散っている子供達を必死になって呼び集めたりするんです。

「お前達には価値があるんだ」、「お前達を頼りにしているぞ」と言えば、そこまでやってくれるんです。即ち「厄介者だ、厄介者だ」と扱えば、「それじゃあ、その通り厄介者になりましょう」となる訳です。

「みんな持ち味とか、いいところかあるんだぞ」って認めてやれば、自分を認めてくれた人を裏切ることは、まずありません。

そうした今日の青少年の心を理解し、今後の対応に活かして頂きたいと思います。

第8回

カラオケビジネス実務講座

「ターゲット別戦略」

ヤング客を意識して排除。他店との差別化に成功。

いかに他店と“差”をつけるか、どのようにして個性化を図るかがカラオケビジネスの大きなポイントとなってきているが、対象顧客を絞り込むことで、“差別化”“個性化”に成功している店もある。今回は「ファミリー層」「主婦層」と限定したターゲットに狙いを定めている店を取材、カラオケは若者独占という従来のイメージを破るユニークな経営戦略を紹介する。

デイ市場のカラオケビジネスでは、未だ未成年者への飲酒、喫煙などが新聞紙上で取り上げられ社会問題となっている。特に春のシーズンは卒業、入学とこども達にとって心浮き立つ行事が多く、仲間とカラオケへというケースも多いようだ。そして、ビールの一杯ぐらいとなるのであろう。

こうしてマスコミで取り上げられたカラオケボックス、ルームでの未成年者の問題はカラオケ＝非行というマイナスイメージを生むことになる。たとえ最初のイメージが極小さなものであっても、やがてひとつのイメージを生み、ついにイメージだけがひとり歩きをし、全く別のイメージさえ作りあげてしまう。

ファミリーと主婦に限定した層をターゲットに。

そうなればカラオケビジネスは社会からも異端視され、衰退へと向かうしかないだろう。「ファミリー層」「主婦層」に絞りこんだ戦略で成功している店と冒頭に述べたが、実はこうした現状があり、また世間のイメージがあるがゆえに「ファミリー層」「主婦層」という限定された客層へと絞りこまれたのである。

A店では若者の来店を歓迎していない。この取材でも名前と住所を伏せることが条件になった。「広く知れわたり客層が変わることが怖い」からである。

A店の構成は十四室。十名から二十名までの部屋があり、いずれも他の店と比べゆったりとしているのが特徴だ。利用料金は一時間平日で千円。土、日、祝日で千五百円。午後五時以降は二千五百円。CD、LDいずれも一曲百円となっている。

外見上も料金設定も普通のカラオケルームと変わらない。ロケーションが駅から離れたところにあり、近くにマンモス団地を控えていることぐらいが敢えて探せば他店と違うところであろうか。

客層は先に述べたように「ファミリー層」が大半である。中高校生だけの来店はない。

「カラオケルームのお客さんといえば高校生や若い女の子ばかり。商売上の計算から云えば、そうしたお客さんの方がいいのかも知れないが、長い目で見ればウチの店ではマイナスだと思う」（A店の女性経営者）

この経営者の云うマイナスとは、未成年者だけの来店姿には、ファミリー層、特に主婦層が敏感に反応する。やがてそれはカラオケ＝未成年者の非行というマスコミイメージにもつながり、ファミリー層や主婦層の来店を妨げる

ということである。

健全なイメージを保ち続けなければファミリー層や主婦層はたちまち離れていくというのである。

そういえばどのカラオケルームでもファミリーでいける店とはかぎらない。入口で派手な服装の若者たちがたむろしている店に小さいこどもを連れては入りづらい。まして未成年者が酔っぱらっているような店にこども連れで行けないのは当然のことである。

ファミリーや主婦であれば、そうした店は避け、安心して歌える店をというのは当然の心理であろう。

これまで何回かに分けて他店との差別化、個性化について述べてきたが、

これもカラオケビジネスの主たる客層である若者たちを意識してのことであった。

このA店は、若者たちを意識して取り除き、若者たち以外の客層を結果としてターゲットにすることによって差別化、個性化に成功した。

こうしたことは最初から経営者の意識の中にはなかったことであろうが、結果から考えれば、カラオケ＝非行という世間のイメージを逆にプラスに作用させたともいえるのではないか。カラオケビジネスの中でファミリー層や主婦層はまだまだ薄い層である。結果としてではあるが、その薄い層を狙った戦略は他産業で見られる〝隙間〟に狙いを定める方法にも似ている。

ブームが生み出す産業のひとつの流れにタイミングよく乗ることは、ビジネスのセオリーであろう。その流れの中で、より本流を目指すのもまたビジネスのセオリーである。

しかし、誰もがひとつの方向へと目を向けている時、本流の横を流れる一本の細い流れを見落とすことなくビジネスチャンスへと変えてしまうことも、ビジネスで成功するためにはより重要なことである。

本流を行くか、傍流を行くか、これは企業や経営者にとって将来の明暗を分ける決断である。簡単に右か左かとサイコロでも振って、というわけにはいかないだろう。だがニーズは企業や経営者の努力で掘り起こすこともできるし、ニーズを作りだすことさえ可能なのである。

A店ではカラオケビジネスの中でもまだ層の薄い「ファミリー層」や「主婦層」のニーズ掘り起こしに成功した。これは傍流を本流へと変えることであろう。

では、そのノウハウは？であるが、

①先に述べたように中高校生のみの入店を規制。「お客さんは家族連れか主婦、夫婦がほとんど」と健全イメージを定着させている。

②パック料金を設定。来店客は五〜六人以上のグループが大半。三人以上であれば平日ひとり二千円で二時間歌い放題。しかもドリンク、フード付きのサービス。金銭感覚に鋭い主婦を対象としているだけに、チョットしたサービスでも効果は高いようだ。

③各カラオケルームは明るいインテリアとゆったりとしたスペースを確保。小さく狭く区切られ「個室化」しているカラオケルームが多いだけに、広々としたレイアウトはより健全なイメージを印象づけるようだ。

④低年齢のこども向けアニメ主題歌や童謡などのソフトが充実している。また高年齢層向けのナツメロなども用意されてあり「ファミリー層」対策は万全。

⑤テレビモニターで自分の歌う姿や家族の姿を写し出せるようになっている。より楽しい雰囲気を演出できるようになっている。

これがA店の主な特徴であるが、この中で、やはり健全イメージの定着が成功への大きな要因だろう。

女性経営者のデリケートな視点で運営。

そして、見逃してはならないことに経営者が女性という点がある。これは他店にはない大きな特徴のひとつといえるのではないか。

カラオケビジネスの経営者のほとんどが男性であるが、これはカラオケブームが起こる前から、様々なビジネスを手がけているひとが多く、ブームになって参入というケースが多い。また実際の運営も、営業時間が深夜に及ぶということもあってか男性店長がほとんど。

このA店の成功は、女性の視点から

捉えていたからこそ、先にあげたような特徴を持たすことができ、それが他店との差別化にもつながってきているのである。

女性の持つデリケートな感覚は、ビジネスの世界で揉まれ続けた男性企業家が、その日々の闘いの中ですでに失ってしまったものであろう。どうすればより利益を上げることができるのか、他社との競争に勝ち残れるのか、などで頭の中は常に満たされているのである。

そうした男性企業家には人間に対する温かな接し方を失っているひとも多い。いくら省力化されたカラオケビジネスといっても、やはりひと対ひとの交わりが基本にあるはずである。

この女性経営者が取材に対して神経質過ぎる態度をとるのも、女性ならではのデリケートな神経を使ったということであろう。この女性のデリカシーが「ファミリー層」や「主婦層」をガッチリと摑んだ大きな要因であることは間違いないだろう。逆の見方をすれば、多くのカラオケルーム、ボックスが青少年の問題にしても、その他のすべてのことも大雑把で、利用者である客に対して、いかに無神経な運営をしているかがわかる。

A店ほど極端に中高校生を規制していないが、同じように「ファミリー層」や「主婦層」を主な客層にしている店がある。

団地の中の昼カラは現代版井戸端。

大阪の中心を南北に走る地下鉄御堂筋線の北側の終着駅である千里中央駅から歩いて十分、千里ニュータウン団地の真ん中にカラオケルーム「ワンダーランド」はある。

団地の中という住居区でのロケーションだけに不健全なイメージは経営に大きなマイナスとなる。それだけに、ここでも健全なイメージ作りはA店に劣らない経営努力をしている。

料金システムは平日六時までCDが一時間千六百円。LDで一時間二千円。どちらも歌い放題。六時以降と土、日、祝祭日がCD二千五百円。LD三千円。CDとLDの両方を組み合わせることもできる。

同店の特徴は昼間の利用率が他店と比較してダントツに高いことである。団地の真ん中、住居区の中という立地が昼間の利用率を高くしているのであるが、「主婦が普段着で来れる店」という気取りのない店作りが、昼間の利用率を高めている。

「電車に乗って、となると服装もそれなりの格好をする必要がある。そう

なるとチョット、ストレス解消にカラオケとはいかない」と客のひとりである主婦は店側の「普段着で来れる店」を補足するように話してくれた。

また夜間の外出は、いくら主婦仲間でといえども、なかなか出づらい。ここならこども達が学校から帰ってくるまでの昼間の間にカラオケを楽しむことができる。主婦にとって、ここは昼メロならぬ昼カラなのである。

昼カラは主婦ならではというユニークな利用の仕方もされている。

「近所の喫茶店で話をしていると印象が悪いが、ここなら他人の目を意識しないで話せる」とかで、さながら現代版井戸端といったところか。

大半のカラオケルーム、ボックスが昼間の利用率の低さを嘆いている。全ての店がこの店のような、団地の中という立地に恵まれているわけではないが、現代版井戸端というコンセプトは参考になるのではないか。

ロケーションによれば昼間の利用料金をグッと下げている店もある。主婦にとって安いということは他に代えがたい魅力である。健全なイメージの定着と気楽に入店できるという演出さえ怠らなければ、この「現代版井戸端」「昼カラ」は主婦にアピールするのではないだろうか。

「ファミリー層」「主婦層」をガッチリ摑むための簡単なノウハウを紹介する。

●料金システムの表示は大きく、そして分かり易く。

昼間の料金と夜の料金システムが別というところがほとんどだが、表にしてあるところが多く、見づらい。今ならいくらと大きく書いたほうが、ひと目で分かる。料金を安くするならスーパーの「198」(イチ・キュ・パ)方式が有効。千九百円と二千円では僅か百円の差でしかないが、与える印象は百円どころの差ではない。

また歌い放題のキャッチフレーズも有効だ。ただし、赤文字で大書きするのは止めたほうがいい。より安く、を求める主婦感覚ではあるが、プライドもまた高い。「当店では歌い放題です」「当店ではお好きなだけ歌っていただけます」にしたほうが、同じ内容でも好印象を残す。

●未成年者へのアルコール類の提供、喫煙などを禁止していることを強くアピールする。

この内容のポスターを店の外に張り出す場合、手書きであれば、絶対に美しい文字でなければダメだ。できるなら活字体を使ったものが良い。これも好印象を残すためだ。

●最新のアニメソングが入荷すれば即、店の外に張り出そう。

キャラクターのポスターがあれば一番ベスト。なければ雑誌から切り抜いて作る。キャラクターに吹きだし(マンガのセリフが入る風船のようなスペース)を書き込み「お子さまのバースディパーティに」「チビッ子パーティに」などと呼びかけよう。

海外情報
（米国・プレイメーター誌より）

業界レポート

イギリスコインオペ業界の弁護レポート

業界での誤報を避ける為の重大な戦いで見事イギリスのゲーム業界は勝利した。コインオペゲーム機は大人や子供にとって有害であるかという業界の単独調査で良い結果を得たのだ。

今回の調査はレジャー・リサーチ・センターにより、主要都市と海岸リゾート地の数千人のプレイヤーに質問して集計されたものである。

同センターの調査は政府のセンターの調査結果が発表されてしばらく経った後実施されたが、今回の結果は議会や新聞で強まってきている反アーケードゲーム派の意見に答えるものとなった。即ちコインゲーム機産業は健全なものであり、アーケードはティーンエイジャーの心の治療になると立証した。

昨年の9月にBACTA（AMOAのイギリス版）の命により行われたリサーチセンターの結果でも類似した答えが得られた。委任の一部はセンターはBACTAが手書きを渡さない限り調査を始めないというのとBACTAは結果がどういうものであれ、センターの調査結果発表を許可するというものであった。

BACTAはともすれば墓穴を掘ることになりかねなかったが、業界の様々な不完全説の反証をあげたと確信した。

200ページに渡るレポートには「ゲームをする一人間の行動研究」と題が付けられ、Centre for Leisure Research, Moray House College of Education, Cramond Road North, Edinburgh EH46JD, U.K. で50ドル＋郵便料で入手することができる。

レジャー・リサーチ・センターの調査結果

ゲーム機種、年齢、階級、環境など広範囲に及ぶ調査は北イングランドのニューキャストル、シフィールド、ホイットレイ、ブライドリントンのプレイヤーとその家族、地元の政治家、警官、社会福祉事業家、教師、その他の団体がインタビューの対象となり、結果は素晴らしいものであった。

ゲームをする動機を見ると、「ゲームはアミューズメントアーケードセンターで提供される初歩的娯楽であるが、これがゲーム場を訪れる一番の理由だとは限らない。深くインタビューしていくうち、ティーンエイジャーや年輩の女性にとってこういった場所は重要だという事実が浮きぼりにされた。

「少年達はもはや学校や家族との活動には何の楽しみも感じず、かといってパブやクラブへ行ける年でもない。子供と大人のレジャー形態の間に陥った彼らはアーケードセンターを数少ないレジャー施設として注目しているのだ。」

「ティーンエイジャーや年輩の女性にとってアーケードセンターでの友交は大切であり、又、ゲームに使う金額に関しても一般に使えるだけの金額をつぎ込むと思われているが、実際は金額をもっとおさえている。」

この2つのグループにはゲームをする理由に関して著しい違いがある。即ち、ティーンエイジャーは自己を抑制したり試すことで合理的に物事を考えるのに役立つという主観的要素を重視する。一方年輩の女性は娯楽や社交を重視している。実際ティーンエイジャーと比較すると腕前に限界があり、昔し風のあまり難しくないスロットマシンを好む傾向が強い。

どちらのグループもアーケードセンターの社会的必要性を認めており、ゲーム機は社交源であり、楽しみであり、エキサイトできるものであると強調している。

ギャンブルゲームの見通し

ギャンブルに対する見方とギャンブル行為の複雑な関係を市民は興味深気に注目している。一般家庭を対象に実施した調査によると、本人がギャンブルしていようがいまいが否定的見方が広まっている。とは言っても、喫煙や飲酒のような社会的慣行の裏の領域に属すので、否定的見方がギャンブル行為を防止することはない。

例えば、調査に応じた市民の87％がギャンブルは中毒性のもので窃盗やその他の犯罪につながるとする反面、54％がスロットマシンの経験が少しあると告げている。更に細かく分析すると、79％が過去12ケ月のうちに宝くじを購入、39％がフットボールに金を賭け、34％がスロットマシンの経験があり、25％以上が競馬やビンゴゲームで金を賭けたことがあるという結果である。

ギャンブルの形態はどうであれ幅広く利用されているにもかかわらず、有害説が定着しており、84％がスロットマシンは時間とお金の浪費にすぎないという見方をしている。

ギャンブルの範疇に入らないビデオゲームでさえ「中毒性のもの」という見方をされており、回答者の半数が青少年が一番悪影響を受け易いと有害説を指示している。しかし警察はアーケードやゲームが青少年犯罪や飲酒などの問題の原因になるとは考えていない。ゲーム場が学校をさぼる生徒の溜り場となり易いという教育関係者からの声もあるが、ゲーム場が学校をさぼる直接的原因ではない。

だが、保護観察官や青年団はゲームと犯罪が結びつくという根拠のない説を固く信じている。こういった反対意見は氷山の一角にすぎず、更にアーケードゲーム場やゲームに対する抗議は増すだろう。

結論

今回の調査はプレイヤーの視点からポジティヴな面に焦点を当てた重要なものとなった。アミューズメントアーケードセンターなどのゲーム場はティーンエイジャーや年輩の女性のようなあるグループにとって必要なレジャー施設であり、ゲーム場に規制を設けることは青少年のレジャー施設源を減らすことになり、そういった規制や制限を再調査し、青少年や年輩の女性の利用できるレジャー施設のニーズを考慮すべきである。

読者からの便り

歓迎レセプション
＝AMOAエキスポ'90に対するコメント＝

ニューオリンズでのAMOAエキスポ'90ではすっかり失望したと、海外から出席したオペレーターは不満を語る。エキスポでは、見込み客としてではなく、明らかに海外からの客として扱われた。一方、IAAPAでは海外のオペレーターは非常に重々しく扱われ、特に我々の必要に応じたアレンジメントは素晴らしかった。

一番強く感じたのは、様々な会社からの代表は自社の製品に対しあまりにも無知で海外のビジネスには全く関心がないようだった。だが、プレイメーター、アミューズメント・イクイプト・イクスチェンジ、アラクニッド・マルシオ・ボニーラからの人々は我々を心から歓迎してくれた。

業界の衰退期を乗り越える
＝メーカーに対する意見＝

私はしがないオペレーターで、業界に対する意見を書く程の者ではないが、業界の否定的な噂にはすっかりいや気がさし、敢えて筆を取った。10年前からこの仕事に従事しているが、当時はビデオゲームがはやり出した頃で、この業界も景気が良かった。故に、泡を吹き始めた時は誰よりもショックを受けたが、あきらめたりはしなかった。成功する保証はなかったが、やるだけやってみようと決心したのだ。

大抵のオペレーターは何が起ころうと上手く対処できると信じている。基本的なところはそのままだが、今、業界は微妙に変化している。オペレーターはただ、ゲーム機を配置して客がプ

レイしてくれるのを祈るだけなのだが、最近このゲーム機に変化が生じてきた。即ち、ギャンブルゲームの需要が増加してきた。メーカーはオペレーターがギャンブルゲームばかり購入するのではと考えるだけで頭がおかしくなるに違いない。いや果たしてそうだろうか。メーカーは本当に気を配っているだろうか。常にヒットをとばすゲームを造るというのは無理だろうが、彼らはそういったゲームを造る努力さえしていないように感じる。この業界の衰退はメーカーが業界を助けるために力を注ごうとせず、ヒットするかもという甘い気持ちでプロデュースしているために起こったのだ。

ショート・エッセイ

呼び名は変わってもギャンブル
＝ゲームの合法化とオペレーターの参加＝

コインオペ業界の未来にビデオポーカーは多大な影響を与えると思われるが、それが良い方か悪い方かは分からない。実際に起こるかどうかは問題ではない。その時の為に備えることが問題なのである。我々にできることは何が起るかを業界に伝えることで、今、様々な方面の情報に飢えている。

この問題はビデオポーカー産業の様々な局面を孕んでいる。まず以前から言われていた事だが、ビデオポーカーやビデオゲーム時代のある領域に問題がある。業界は、自治体や市民から情報を得る知覚力を重視しはじめた。サウスダコタのビデオロタリーも問題の領域の1つである。

我々が何と呼ぶかは取るにたらない問題だと思われがちだが、映画界で実施されるランク付けの〝X〟(ポルノ)が最近緩くなっていることからも分かるように、呼び名は重大な事である。即ち、ひと昔前なら〝X〟評価を受けそうな映画であっても、今は違った評価を受け、新聞の広告欄に登場する。

取締り員のウィレムス氏は、スロットマシンの呼び名が変わってもギャンブルであるという事実は変わらないと述べる。多くの州がゲームロタリーを受け入れており、ギャンブルほど不快なイメージを市民に与えない親しみある領域のゲームである。

ゲームメーカーの数社とビデオロタリーの未来に対する見解を話した。インタビューに応じた社員はビデオロタリーの持つ可能性を時間をかけて調査した者ばかりで、彼らに共通した意見はオペレーターを参加させることで、オペレーターがビデオロタリー産業に加わりたいと考えるなら、自分の州でゲームを合法化させることだ。外部の企業がオペレーターのいるべきポジションに割り込む可能性は常にある。

もう一つの重大なポイントは、オペレーターがビデオロタリーを批判している反対派の存在に気付くことだ。こういう重要なものが出てくれれば、反対する者も常に現れる。知識や情報を自分の州の協会から得ているオペレーターは自分の利益になるような驚くべき成果を上げることができる。

ディストリビューターでさえ、ビデオゲームの合法化に力を貸している。指摘すれば、これはアミューズメント産業ではない。何故なら、ディストリビューターがこの問題に気付かなければ、この仕事に係わらずにすむからだ。

読者がこれについて質問があればいつでも連絡をくださって結構だ。我々は一刻も早く彼らと話し合いができるよう尽力するつもりだ。オペレーターの意見は考慮されないなどとは考えないで欲しい。実際考慮されるのだ。オペレーターは今までより情報や知識を交換できる相手が必要となってくる。協会に参加すべき時が来た。そうでなければ他の誰かがあなたのいるべきポジションを横取りする結果になろう。

業界への再投資とサポート
＝「ぶどうの木についたまま」へのコメント＝

先月のバレリーの「ぶどうの木についたまま」を読み、ブラックベリー製のジャムやパイ好きには、「素晴らしい」の一言につきる。彼女のコラムは事実であり、非常に感動させられた。

最近業界が後退しているのは事実で、業界へのサポートや再投資を怠れば、コインオペ産業は潰れてしまうし、引退には私はまだ若いし、その上貧しい。

CDジュークボックスに投資してい

るオペレーターと話しをすれば、ラウンジの常連客は1ドルをジュークボックスに入れると語るだろう。トップエンド・シミュレーター（アタリ社のレースドライビングやフォートラックス、マイクロプローズ社のF－15イーグル、セガのGPライダー、ベストン社のマッド・ドッグ・マックリー）に投資しているオペレーターは、1プレイの金額を25セントから引き上げることができると確心している。だが、自分のまいた種だけしか収穫にむすびつかない。

我々の業界はこの不景気時代に生き残ることができる。一つの産業としてこの経済紛争の時代の中でさえ成長することができるかも知れない。ある家庭が財政困難に陥った時、旅行や新車の購入を延期するが、帰宅途中、デイリークイン（アーケードゲーム場）へ立ち寄ったり、夕方ミニチュアゴルフへ出かけ、付属したリデンプションセンターへ赴く余裕はある。我々が一丸となれば、この困難な時代を生き残ることができるだろう。

「フランクのクランク」＝業界名薄を中心としたコラム＝

1981年の2月に、コインオペ業界のメーカー、ディストリビューター、サポーター、サプライヤーの名簿を発行したが、再び目を通して最近のものと比較してみると、最近のリストにまだ名の載っている会社があるが、多くの会社がリストから消えている。

「当時、任天堂が合衆国でビジネスを開始しようとしており、ロン・ジュディ・アンド・オル・ストーンがニューヨークに設立を予定したアメリカ本社のマーケティングマネージャーに指名され、ファーイーストを通して任天堂の製品を牛耳っていた。

オペレーターが年間8ドルのジュークボックス使用料を支払わなくてはならなくなってからさ程経っていないが1982年には25ドルになり、近々50ドルに値上がりするのではないかと予想される。ASCAPの協議会は、ASCAPとSESACとの70ドルの使用料分配に対するBMIの不承に、こうコメントしている。「BMIが他の2社に参加するなら早く始めるべきだった。ジュークボックスのオペレーターは実に上手くやっており、弁護士に微妙なケースをよく処理させている。」

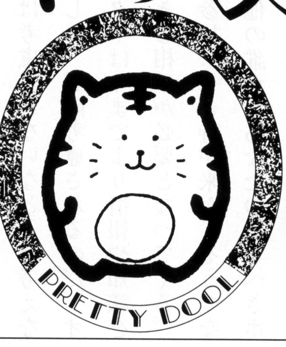
1981年2月に取り上げられた名簿を中心にフランク・セニンスキーが新しくコラムを書いており、その中で彼の「フランクのクランク」の目的はロケーションに出まわるゲームを取り上げ、メーカーの開発、新案の導入などを讃えコメントすることであると述べている。まず、エクシディのスペクター、アタリのバトルゾーン、スターンのフライト2000、バリーのゼノンについて彼は論評を書いている。

本誌の音楽番組欄の記者、パット・マシューは銃弾に倒れたジョン・レノンの賛嘆者で、「銃声がとどろくと同時に何百万人もの耳にこだました。全ての者が良き友を失ったが、彼の音楽は永久に不滅だ」と語る。

ラルフ・ラリーは記事の中で業界に起こっているポジティヴな面とネガティヴな面をこう指摘している。ネガティヴな面では、①AMOAの著作権問題、②業界に影を落とす灰色領域のゲーム問題、③高い利率と経営不振によ

景品のデパート カキザキ の 大売出し！ 税込

●ぬいぐるみL 100ヶ¥17000（大型クレーン用）
●キーホルダー各種混合 200ヶ ¥8100（中・小型クレーン用、大小カプセルetc）
★中古18吋テーブル（20～30台有）¥30000より各種



●ぬいぐるみM 200ヶ ¥20000（中小型クレーン、ビーバー等）
●アクセサリー200ヶ ¥8100（中小型クレーン用大小カプセルetc）
※他にも時計・ミニカーも各種あります。
とにかく一度使ってみて下さい。良さがわかります。

柿崎計器有限会社
TEL0262(72)2198 FAX0262(73)4301
〒387 長野県更埴市屋代2096

代金のお支払いは下記へお振り込みか、又は代引便にてお願いします。
八十二銀行 屋代支店 （当）2002884
長野銀行 屋代支店 （当）158

海外情報 WORLD NEWS

る財政問題。ポジティヴな面では、①ゲーム機の良質化に伴いオペレーターの収益上昇、②ピンボールがカムバックし、50セントプレイを可能にした、③アメリカ製のビデオゲームの良質化に伴う人気、④アミューズメントゲーム機の人気沸騰、⑤熱心なセミナーの末AOEの他位の確立。

新製品部門ではゴットリーブのフォースII（マルチボールピンボール）と任天堂アメリカのレーダースコープ（アメリカとカナダで市場に出まわった初の製品）、ミッドウェイのパックマン（1人／2人用カクテルバージョン）ウィリアムズのブラックナイト（初のマルチレベル、マルチボールピンボールゲーム）、ゴットリーブのノーマンズランド（コンバットビデオゲーム）、エクシディのスペクターなどが特集された。

米、ポーランドの停滞市場へ参入 ——ジョージ・ハーマン

「石油の豊富な埋蔵地に対する十分な知識を持ち、既に開発する準備も整っているのだが、採掘を躊躇している間にライバル会社に先を越されてしまうとしたらどうだろう。アメリカの販売機、音楽、ゲームなどの業界から無視されているポーランド市場はまさにこの話の中の油田である」と、カリフォルニア州カラバサスに拠点を置くABPのジョージ・ハーマン氏は言う。

彼は4月3日～6日にポーランドのワルシャワで開催される初のコインオペ博覧会のショー・チェアーマンを勤める。ワルシャワで最も大きな35階建てのビル、Palace of Culture and Science（文化科学パレス）が会場で、販売機やコインオペ遊戯ゲーム機、ジュークボックス、屋外遊戯乗り物などの分野から出展される。

「このショーに対する日本、イギリス、ドイツ、フランス、そしてその他のヨーロッパ諸国の反応は凄まじく、125の出展スペースが最大限で、アメリカはその内の15か20％のスペースしか獲得できなかった。」

「ポーランドでは毎月何千もの会社が事業を始めている。人口の平均年齢は28才で高等教育を受けた者ばかりだが何年も商品に欠乏している。ポーランドでは喫煙家が大勢いるが、煙草の自動販売機は一台もない。しかし色々な分野から出展してくるので、1、2年後にはこういった状況も改善される。」

「アメリカの企業は黄金のチャンスを逸したことになるのだ。アメリカのディストリビューターは中古機を販売することができないとぼやいているらしい。ポーランドは中古機を入れる所なのだが、まるで巨大なのみ市場だ。」

「ショーにはソビエト、チェコスロバキア、ハンガリー、その他の東ヨーロッパ諸国からの出席者が期待される。出展者は会議室を利用でき、通訳も用意されている。ホテルは歩ける範囲内にあり、食費も安い。気候はニューヨークとほぼ同じである」と、ニューヨーカーのハーマン氏は語る。

「小間はプレミアムになっており、出展する方も見学する方も（800）735・4APBのハーマンまで今すぐご一報願う。」

マネージメント・ノート

景品に使われる費用のパーセンテージ ―成功するための方法―

景品獲得ゲームは益々はやり、景品に使われる額のパーセンテージの詳細に関する問い合わせの電話もそれに伴い増えてきた。アミューズメントセンターで景品に使われる金額のパーセンテージをプレイヤーに伝える事は、景品交換センターとアーケードセンターを区別することになる。

その為、プレイヤーにどれだけの価値の景品を渡すかが極めて重要な問題になってくる。不十分だと搾取していると思われ、十分すぎると利益にならない。成功しているオペレーターには、35％を景品に使っている者もあれば、20％で十分だと主張する者もあり、実に一人一様だ。行楽地タイプの一時的なセンターであれば20％が妥当だが、固定客のいるような長期的センターでは25～30％が期待される。

分かり易く説明する為に架空のアミューズメントセンターで25％を使うとし、メダル制のゲーム機にしたとする。

1ドルでメダル4枚、5ドルで24枚、10ドルで50枚になり、メダル1枚が22セントの価値を持つことになる。25％をプレイヤーに返すのだから、各メダルで平均5.5セントが賞品として返されることになる。

各景品獲得ゲームにチケットディスペンサーを付け、簡略化を図る為に各チケットを1点とし、1点が1セントとする。ゲームに使われたメダル1枚につき5.5セントを返し、1プレイ毎に5.5チケットを渡す。ゲームによって1プレイ毎のチケット5.5が上下するものもつくる。我々の目的は全てのゲーム機の賞品を25％にすることではなく、リデンプションセンター全体がプレイヤーに支払う賞品額を25％平均にすることなのだ。

1点が1セントなので、商品の値段を決めるのは容易なことだ。例えば景品の1つがコダック35㎜使い捨てカメラなら、かかったコストに基づいて値を決める。つまり、カメラ1ダースが138ドルなら、送料の5ドル64セントを加算し143ドル64セントが1ダース分の総コスト額になり、1点＝1セント方式にのっとり1197点でカメラがもらえることになる。又、きりよくするために1200点にしてもよいだろう。

ゲーム機を正しく調節すれば、アミューズメントセンターで10ドルつぎ込む客は2ドル50セント分のチケットを獲得でき、欲しい景品の点数にあわせてセーブすることもできる。チケットは渡されたロケーションでのみ有効なので再度同じ客が来る仕組みになる。1200枚のチケットを集めるには48ドルを景品獲得ゲームにつぎ込んだことになる。

景品を渡さなければ48ドルがまるまる儲けになるが、果たして景品のないゲーム場へ再度赴き48ドルもの金額をゲームにつぎ込もうと思うだろうか。適切な額の景品を渡せば、プレイヤーは繰り返しそのゲーム場へ足を運ぶだろう。アミューズメントゲーム機は25セントで楽しい一時を提供してくれるが、景品獲得ゲーム機はそれに5セント分の商品が加算される。オペレータは5セントを支払うかわりに、プレイヤーから更に多額のゲーム費を受けることができる。

景品獲得ゲーム機を扱っておりその数がこの架空のアーケードゲーム場に出てくる数と一致するならオペレータはこの25％方式にいくらか調節を加えたものを使用することはできる。例えば、メダルのかわりに25セント硬貨を使い1セント＝1チケット制にすれば、景品にもっと費用をかける必要がある。5.5チケットを6.25に引き上げた方がいいだろう。

だが2セント＝1チケット制にするなら1ゲームにつきチケットを3枚渡した方がよい。いづれにせよ決定権はオペレーター自身にある。チケット1枚の点数を低くして沢山チケットを渡すシステムがいいというオペレーターもあるだろうし、逆にチケット1枚の点数を高くして景品の点数を低くする方がいいというオペレーターもあるだろう(後者の方が成功している)。プレイヤーのつぎ込んだ金額に見合うだけの景品を渡せばどちらでもよい。

初めは理解し難いだろうが数ケ月実験すれば明らかなパーセントがわかってくる。何か景品のパーセンテージに関する質問があれば、201・440・2200まで。

クレーンゲームの不正プレイ防止装置「スクイーラー」

クレーンゲームでずるをする最も一般的方法はクレーン機を揺らすことだ。本当にそういったことをしているかどうかつきとめるのは容易なことではないが、ゲーム機を傾けると景品のぬいぐるみの綿毛が一カ所に集積されるのでそれが証拠にはなるかも知れない。

また、不正にプレイされているなら景品引き渡しのパーセンテージが高くなるはずだ。もし不正にプレイされているならパーセンテージを低くするため処置を施さなくてはならない。しかし一方では、ゲームに勝つのが困難になったとプレイヤーをがっかりさせるかも知れない。

ザ・スクイーラー

スクイーラーサーキットはクレーンゲーム機が不正にプレイされていないかを知らせてくれる。又、選択警報装置がついており、不正行為が行われた時に作動するようになっている。3、4の部品で構成されており、組み立ても簡単である。

6ボルトのバッテリーを硬貨測量機と水銀栓に直列に接続し、ゲーム機を揺すって栓が閉じ水銀が上がるか確認すること。栓が閉じると硬貨測量機へ通じる回路に流れ硬貨測量機のメーターが増える。メーターが増え続ければ不正が行われている事が明らかになる。

海外情報

（英国・ユーロスロット誌より）

アメリカ
インディアン指定保留地でゲーム機販売の見込み

アメリカのインディアン指定保留地でゲーム機販売実現の可能性がでてきた。現在60～70の指定保留地でビンゴゲーム場を基盤に経営しているので短期間でゲーム機を販売できる。

イギリスのバークレスト社は自社製品プールタブゲームのヒットを利用してピック・ア・タブゲームを販売する。現在各指定保留地では適当な賞品の書かれたペーパーカードを引くというピック・ア・タブゲームを受け入れているが、このゲーム機はプールタブゲーム機をビデオ画面にしたものである。

どのゲーム機が良いかという最終決定はインディアン指定保留地自身がするが、市場はまだ初歩段階なので指定保留地側が法律の許可範囲内でどれだけ自由に動けるか分かっていない。あるテストケースでは指定保留地で定められている法律より各州の法律を強要されており、インディアンは保留地は独立した土地で州法の適用は受けないと主張しているが各州政府はこれを認めていない。

ドイツ
ゲーム機のヒットと客の購入動機の関連

VDIの会長ポール・ガーセルマンはマーンザウトマト誌でコインゲーム機の製造方針についてこう述べる。

「ゲーム機は洗濯機のように生産できない。最新の技術を使い、高品質であってもゲーム機のシステム自体が良くなければ成功しない。新しいゲーム機を開発し成功するにはユーザーを理解することが大切である。」

これはガーセルマン氏のオランダで客の購入動機や考えを学んだ数年間の経験に基づいた意見である。

「ドイツ市場に参入しようとしていた外国企業は退り後みしている。高収益を上げるゲーム機の製造が単に値段や技術、デザインの問題であれば外国企業はとうにドイツで成功している筈だ。ゲームのアイディアを中心にしなければ成功することはできないだろう。」

スペイン
ガエルコ社の新PCB

バルセロナを拠点とするガエルコ社のジュリアン・ゴイコイコア・ヴァルデービラ氏は今年1月末に新PCBビッグカルナーを開発。様々なレベルの戦略アクションをテーマに、ヨーロッパ内外で売買を予定している。

オランダ
市場販売へ乗り出す

イギリスのバークレスト社はオランダ市場向けのゲーム機トライカラーを開発。同ゲーム機はキャビネットに取り外し可能なコインシューターを搭載している。バークレスト輸出部長のジョーン・シーソンズ氏は本誌でこう述べている。

「1986年に施行された法の為にオランダ市場は不振化している。」

ハンガリー
ダーツの需要高まる

アラクニッド・イギリスマルク・ダーツ社のピーター・マケンナ氏はダーツやその他のゲーム機に対する需要の高まりに伴い、輸入枠を広げる意向を明らかにした。

スイス
チューリッヒの新規則

チューリッヒではゲームウィナーへの支給額を最低でも90%保証するという規則を実施することになった。現在スイスのゲーム機市場は分裂しており、市場の1万台のゲーム機のうち半数がチューリッヒに集積している。

スイスを形成する17州のうち8州で

は数機種しか認可されていないので、残りの7州に5千台のゲーム機が集積していることになる。

18ケ月後、チューリッヒでゲーム機の認可を巡る投票が行われる予定だが禁止になる可能性もあり、そうなれば現在スイスでゲーム機を認可している州が分裂する恐れがある。

ドイツ
カジノ社の安価機器

ハノーバーのカジノ社は日本のユニバーサル社に東ヨーロッパ市場向けの安価機器を開発させた。ユニバーサル社の標準型スロットマシンを取り入れ、商品名はスターズ・アンド・ストライプスとした。

現在このゲーム機はスカンジナビア市場で販売されている。

オランダ
オートマテン社の20周年祝賀式典開催

オートマテン・リンバーグ社はこの程20周年祝賀式典を開催。ビルの正面には2頭の象を、入り口にはアーケードとしてデザインされた巨大スロットマシンを設置。

カークレード市長は演説の中でハリー・グランドマンズ氏のオートマテン・リンバーグ社における功績を称え、「今日オートマテン・リンバーグ社は3000㎡の敷地に110の社員を持つ会社に成長したが、これも彼の努力あってこその成功だ」と述べた。

続いてグランドマンズ氏はオートマテンの将来性について言及。

「当社は動力に満ちた若手成長企業で常にホットアイテム（人気商品）を求めている。また信頼できる背景と現代的経営を備えており、将来の見通しは明るい」と述べた。

オランダ
オールドマクドナルドゲーム機大盛況

オランダのオートマテン・リンバーグ社はサウンドレジャー・イギリスのオールドマクドナルドゲーム機で成功し、同ゲーム機の追加注文を行った。

イギリス
ディスレジャー社、一手販売権を獲得

セガとナムコに続き、デイスレジャーがナムコによってコズモギャングズとワッパスナッパの両ゲーム機のヨーロッパにおける一手販売業者として指名された。

イギリス
コナミヨーロッパの大変化

今月コナミヨーロッパに大変化が起こった。本社をフランクフルトからロンドンへ移し、フランクフルトで消費財の基盤を確立、ロンドンの本社を登録し4つの新ゲーム機種をプロデュース、他のメーカーの商品販売を手がける等を計画している。

また、コナミヨーロッパのリチャード・ダーン氏が取締役に指名されたが、外国人の取締役は彼が初めてである。

これまではコナミヨーロッパのフランクフルト本社で日本企業向けコインゲーム機の販売を中心にし、ロンドンには支社を置いていたが、ロンドンの近くのイーストコテに本社を移し菱川文博社長及び上月景正会長等と共に3月1日から事業を再開。

「当社は消費者事業とコインゲーム機事業は全く異質のものとして区別することにした」とダーン氏は語る。

ドイツにはそのまま営業所の形で残しシリップ氏の管理下に置き、ドイツ、オーストリア、一部のスイスの市場等でコインゲーム機の販売を任せる。

イギリスに新しく構えた本社でも同社のゲーム機を中心に他社のあらゆる商品を販売するという営業政策をうち立てた。ダーン氏は、コナミヨーロッパの移転に伴いこういう役割も拡大する意向を明らかにした。

ビデオゲームの新製品4機種を作製する計画も変更になった。当初はPCボードを中心にフォーマットの販売も行っていたが、これについてダン氏は、「これは日本のコナミ本社が良質の商品を製造する為で、少なくとも4機種のうち2機種はヒットすることだろう」と述べた。

この2機種のうち1つはアメリカの人気アニメ番組をテーマにしたシンプソンズのビデオゲームで、3月にラスベガスで開催されるACME展示会で紹介され、5月にヨーロッパで製造される。

オーストリア
ファンワールドのミニポーカー

オーストリアのファンワールド社は1月に開かれたロンドンショーで新製

品のミニドゥローポーカーを展示。このゲーム機は日本のイーグル社のソフトを使用しており、ショーにはイーグル社のヨーロッパ担当部長ソーダースト氏も出席した。

イギリス
コインマスト社東ヨーロッパへ進出

ウェールズのコインマスト社は東ヨーロッパの様々な市場向けカジノジャックポットをプロデュースし、まずハンガリー市場での販売を予定している。

このゲームはコイン倍増装置を搭載しており、プレイすればする程獲得金額も高くなる。

ハンガリーだけでなくオーストリア、ユーゴスラビア、チェコスロバキア、イギリスも目標市場となっている。またカナダと造船会社も買収に興味を示している。

ハンガリー
NSM AG社ヨーロッパ市場に参入

NSM AG社は東ヨーロッパ市場への参入にあたりハンガリーに支社を置くことに決定した。

ドイツの製品はNSM／ローエン社とガル・ジャタゲクフト社を通して販売される予定である。NSM AG社はこの支社を中心にハンガリーを皮切りに東ヨーロッパ市場の開拓を行う。ハンガリーの有力な輸出業者のジョセフ・ガル氏がブダペスト支社の指導にあたることになっている。

フランス
アメリカのビデオゲーム情報番組

今フランスではビデオゲームに関するアメリカのＴＶ番組「ビデオパワー」が子供達の関心を集めている。この番組は新製品、展示会、ヒットリスト等の情報を特集するものである。

台湾
バフィー、ヨーロッパへ進出

台湾を拠点とする部品メーカーバフィーは15万ドルというこれまでの最高売上げを達成。同社は１９７５年に設立され、ビデオゲーム「ファーカスト」をヒットさせ、３つの部門に分け10年間成長している。

貿易部では日本と韓国からＰＣＢゲーム機を輸入し、輸出課ではパワーサプライ、ジョイスティック、シャーシ、コインメカニズム、ＰＣＢゲーム機等の輸出を行っている。

貿易部の25％が輸入を75％が輸出を行っており、２００万ドルを目標にしている。

バフィーは3年前にアメリカ、カナダ、中央アメリカ、アルゼンチン等に市場を獲得し、ヨーロッパ市場への進出も予定している。

調査開発部では今年ポーカーゲームのビクター21と5の販売に乗り出した。ビクター5の方は画像と音声効果に優れている。

イギリス
マーケティング部長就任

イギリスのアミューズメント機器のメーカー、ＪＰＭはローズマリー・フランシスさんをマーケティング部長に指名。

イタリア
回転型ニューキャビネット登場

イタリアのＳＯ ＧＥ ＭＡ社はイマでディストリビューターを通してドイツ産業に回転型スクリーンキャビネットのマグナム33を紹介。マグナム33は1年前に回転型ではなく1人用としてつくられたものの改良バージョンで、キャビネットはネオ・ジオシステムを搭載している。

オランダ
ベルトメジャーオートマテンの新営業部長

ベルトメジャーオートマテン社のヘンク・ウィレンズ氏が営業部長に任命された。同社はオランダのディストリビューターで、イマの展示会でベルトメジャー氏によって表明された。ウィレンズ氏は同社の創立以来10年間営業に従事している。

全ヨーロッパ
EC諸国のゲーム機法に関するレポート完成

６００ページに及ぶＥＣ各国のゲーム機に関する法律の報告書「クーパーライブランドレポート」が1月末に発表された。ゲーム機法を統一する前にまず整理し、それから段階を踏んで統一の簡単な所から始める。この報告書

の細部は公けにされない可能性もある。
数ケ月後、ユーロマットは回答を準備中で報告の結果がどう出てもその回答を提出するつもりである。我が社はクーパーライブランドレポートは８ケ月に渡り調査されたものであり、報告書自体も信頼できると言える。

ドイツ
CDのドイツ市場における人気

ドイツの消費者市場で最近コンパクトディスクが急速に浸透してきている。市場調査の結果、コンパクトディスクが軌道に乗るのは明らかである。ソフト及びハードウェアの８社とＣＤメーカー２社が一つの組合を結成し、うち１社はＣＤジュークボックスを独自で製造してきたドイツのパイオニアエレクトロニクスである。

ドイツ
ドイツ市場の飽和化によるゲーム不況

ダンプルはドイツのアミューズメントセンターに進出している企業だが、１９８９年の伸び率は3.7％にすぎない。'87年と'88年の伸び率を見るとまだ２倍に成長している。アミューズメントセンターはこのところ経営不振に陥っているが、旧東ドイツでの伸び率はかなり難しい。
一連の原因はドイツのアミューズメントセンターの数にある。まず第一にドイツ政府と財政政策により、市場が飽和状態になり障壁となった。ドイツは'90年の終りには'85年に取り付けられたスロットマシン全体の1/3を取り換える事を決定した。この法令の施行結果はまだ明らかにされてはいないが、業界に関する限り経済の点から考えてドイツのゲーム場全体が生き残ることはもはや困難である。今年はこの状態の回復を期待する。オペレーターは今、現存しているゲーム場の拡張計画をたてている。ドイツでは数年前からハイクラスのゲーム場が流行し、そこでは最も幅広いゲーム機種を提供している。

オーストリア
ファンワールド移転

オーストリアのファンハウス社が此の程拡大化をはかる為移転した。最新の技術と通信機能の向上の為、本社から顧客へより良いサービスの提供が可能になった。約５００人が新設式に参

1・3・7ダブルフィーバー

特長

フィーバーゲーム	A・3・7の３Ｋ／ＦＫ／４Ｋが当たるとゲーム画面が緑になり、フィーバーゲームがスタートします。さらにフィーバーゲーム中にフィーバー役が当たるとゲーム画面がピンクになりＷフィーバーゲームがスタートします。 フィーバーゲーム回数は　Ａ－５回，３－10回，７－15回（最大50回まで累積されます。）
ジョーカー	最初の５枚のカードオープン時にランダムにジョーカーカードが出ます。ジョーカーカードを含んだ役を完成されるとオッズは２倍になります。
ラブチャンス	ダブル・アップ時に次のカードが見える時があります。
ノートサービス	ノートイン（キーイン）に対して１割のサービスがプールされ、点数をチェック出来ずに終わった場合のみクレジットに自動加算されます。チェックをした場合は加算されません。
パンクサービス	ゲームのリミットに達しゲームストップした時にクレジットに自動加算されます。
オート機種	オートBET／オートDEALなど従来の機構は全て網羅してます。

株式会社トーヨー
フリーダイヤル（料金無料）0120－341116
〒545 大阪市阿倍野区昭和町1-19-21 TEL 06(628)2136 FAX 06(624)3987
振込銀行 住友銀行西田辺支店 当246847 (株)東洋物産

海外情報 WORLD NEWS

加し、「高水準のゲーム機娯楽」を目標としている。

ファンワールドはポーカーゲームを扱うオーストリアの一流の卸売り業者で、スポーツ機器の分野で活躍中の東ヨーロッパで有名な企業である。

ファンワールドの移転先は―

Fun World Elektronik GmbH, Brunnenweg 4, A-4810 Gmundan, Austria
TEL Austria 7612/5259-0,
FAX Austria 7612/7287

フランス
上げ起こし式座席キャビネット「アーケーズマグナム」

アーケーズ社はビデオゲームキャビネット、アーケーズマグナムの販売に乗り出した。このキャビネットにはポリカーボネイト製の上げ起こし式座席が1台に2つ付いており、頑丈で色々なスタジアムに適応可能になっている。

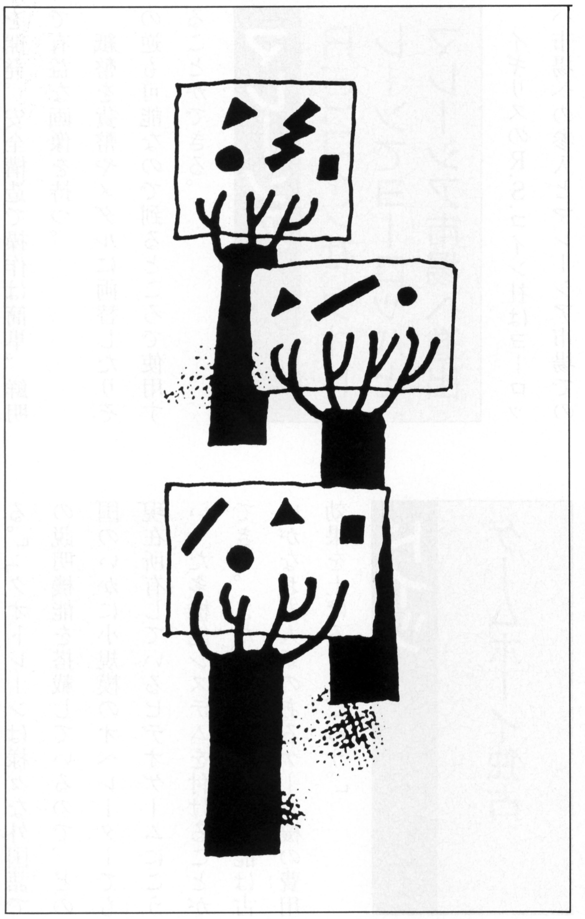
アイルランド
キンブル社、ストラタ社販売業者に任命

アイルランドのメーカー、キンブル社がイギリスのメーカーのダービーゲーム「ストラタ」の販売業者に任命された。同社はイギリス、アイルランド、ポーランド、ユーゴスラビア、チェコスロバキア、ソビエト、アジアへの販売を任せられる。

ドイツ
NSM AG、多角経営に乗り出す

ドイツのメーカー、NSM AGは様々な保護及び進出計画を打ち立てた。同社の営業部長、シュルツ氏はドイツ誌のインタビューでこう答えている。

「保護と進出には関連性がある。多くのメーカーが自動車と安全ピンのような多角製造を行い成功している。我が社はゲーム機を支柱としているが、我が社にこの方法をとる能力がない訳ではない。」



近年ＮＳＭはＩＢＭの部品製造を開始し、銀行と提携して自社の顧客に対する現金自動払い出し機等のシステムを請負っている。同社のビデオジュークボックスは海外でも好評で、１００ＣＤチェンジャーと共に音楽市場のコンシューマ部門に入っている。

ＮＳＭは自動スポーツゲーム機に大幅な進出を行っており、シュルツ氏はスポーツゲームは息が長いと予測する。

ポーランド
初の展示会開催

ポーランドで初のゲーム機の展示会がワルシャワで来月開催されるが、間もなく参加定員数が一杯になる。現時点ではスラッシュ・パピー、アラクニッド、バリーウルフ等からの出展が確認されている。

展示会では販売機、音楽を含むゲーム機、屋外娯楽機、ギャンブル機等のセクションが設けられている。

ハンガリー
ハンガリーの通貨フォリントが硬貨に!?

ハンガリーの通貨フォリントはかつての共産主義国の中で最も有力だと見られており、ゲーム機メーカーも有望視している。

フォリントは18ケ月後には硬貨になると見られ、そうなれば比較的短期間でフォリントで取り引きできる為ハンガリーの輸出業者は喜喜としている。

またフォリントが硬貨になることでハンガリーのギャンブル制度がもっと自由化されるのではという期待も持たれている。

現在ハンガリーには３０００台のペイアウト機があり、およそ8年間合法化されたギャンブルゲームを受け入れている。

フランス
インテリジェントジュークボックス

フランスのビデオキット社が初のジュークボックス「ファースト」をデザイン・製造し、1月から販売に乗り出した。100曲の収容能力を持ちJVC読み取り装置を搭載。しかし電子回路、アンプ、パワーサプライ等の製造は社内でなされている。

この「フランス製」のジュークボックスは知的選択キーボードを搭載しており、エラーや曲の選択ミスが起こった場合、機械が判断してリジェクトしてくれるので、その辺のどんな曲でも手あたり次第にかけるジュークボックスとは大違いである。また、10曲の連続選択もできる。

イギリス
マルチ両替機登場

誰もポケットを小銭だらけにしたくない。だが従来の両替機は紙幣を貨幣に両替するだけだ。

トーマスオートマティックスはこの問題に応え、エクスチェカー4003を開発。安全構造で操作は簡単。鮮明で有益な画像を持つ。

紙幣を貨幣やメダルに両替したりその逆も可能なので到るところで使用することができる。

マレーシア
R.S.コイン社、クオトレーンでヨーロッパとマレーシア市場へ進出

イギリスのR.S.コイン社はヨーロッパ市場への参入とマレーシア市場での販売を計画している。本誌の先月号発売の数日後、R.S.コインのスティーブ・マレー氏はクアラルンプールの読者からクオトレーンビデオシステムの注文依頼を受けた。このシステムは一般的ビデオのキャビネットを多機能にするものである。

要望に答えてクオトレーンを開発したとマレー氏は語る。

「どのビデオゲームにも使用可能なゲーム交換機とバイ・タイムの付いた多機能化システムが必要とされていた。それによってネオ・ジオ、メガ・テク、プレイチョイス10の独占を止めることができた。このゲーム機は互換性のないタイプのゲーム機なので、ゲーム数の制限や画面表示装置に影響している。」「クオトレーンは様々な外国語での説明機能を搭載しているので、どの国のいかに小規模のオペレーターでも現在所有しているビデオゲームにこういった多機能システムを付けることができる。また、バイ・タイム機能は古いがなおも人気のあるゲーム機の費用効果を上げることだろう。」

ドイツ
ゲームボーイ独占

任天堂のゲームボーイはドイツ市場で大成功を収めた。同ゲームはクリスマス期間に最もヒットした商品であった。最高時には週に2万~3万の注文がグラッセサイム社に殺到した。任天堂は昨年の7月に初めてドイツ市場に参入し、ゲームボーイの宣伝活動には1500万ドイツマルクが使われた。

国内のビデオゲームの成功とアーケードゲームの不振に関連性があるかは分からないが、ドイツの場合18歳以上にならなければゲームセンターに入れず、女性客も少ない。ゲームボーイを買う客層がどのようなものか興味深い。

任天堂によるとゲームボーイを買い求める客の40%は18歳以上で、女性の30%がポケットゲームのファンだということだ。この結果、ビデオゲームは大人や女性に人気がないという評価を打ち砕くことだろう。

アイルランド
エキスポの反響

アイルランド初のアミューズメントエキスポ'91は大盛況である。エキスポは3月5日と6日にダブリン市内のグリーン・アイルホテルで催される。昨年の10月にエキスポの詳細を発表して以来関心が高まり、10月末にはブースの半数が予約済となった。

オランダ
全ヨーロッパセミナー

東ヨーロッパにおける新事業の見込みを調査する為のセミナーが2日に渡り、6月4日からアムステルダムのRAIセンターで開かれる。ユーロスロット誌の提供で、ファーストAMSのシェフラス氏によって構成されるが、トップレベルの経営を目的としている。

出席者全員がこの分野のエキスパートで議題はゲームに関する法律、協調化の見込み、課税、共通通貨を予定。

メロディペット ミ 首長（くびなが）

TOGO

● バッテリー交換、メンテナンス、ぬいぐるみの取外しも簡単ですので安心して使用できます。
● B. G. M. 2曲手動切り換え、バックボタン、各種安全スイッチ付。
● ソフト感覚のぬいぐるみとデザインは、子供達の人気を集めます。
（首長タイプの他に、パンダ・ライオン・イヌ・ロバ・ブタがあります。）

■仕様

寸法（幅×長さ×高さ）	0.6M×1.35M×1.35M
定員	子供2名
作動時間	90秒（変更可）
コインシューター	200円（変更可）
歩行速度	15M/分
最小回転半径	1.0M
バッテリー	40AH
重量	70kg
オプション	防水シート

☆仕様は予告なく変更することがあります。

ファミリーカラオケバス

フレンドオープンカー

ドリームパンプキン

カボチャの馬車

■感動ある遊びを世界の人々に■

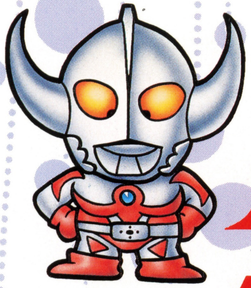
株式会社 トーゴ

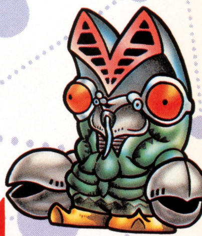
本社：〒152 東京都目黒区八雲1-5-7 ☎03(3718)6461㈹
FAX 03(3725)2420 TLX 246-6310 TOGO.J.
☎03(3718)6521（特機販売部・直通）

愛ディアYOUモア

BANPRESTO

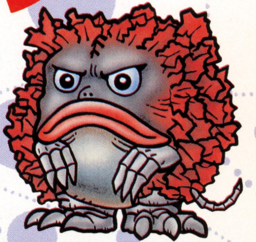
ウルトラマン倶楽部 ウルトラマンバトル



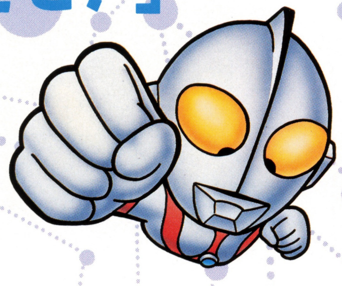


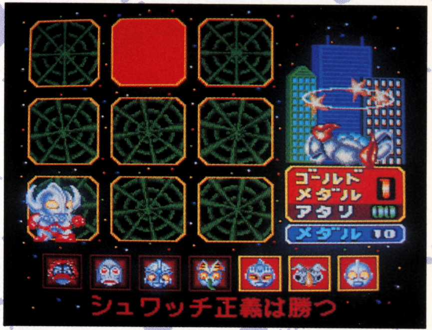
ウルトラ指令！

興奮のスロットバトル登場！



「待ちこがれたゲーム！迅速に対処を！」





©円谷プロ

遊び方

- ●10円硬貨またはメダルを入れて、どのキャラクターが一番出るかを当てます。
- ●3つ以上出ると当りです。ウルトラの父が出るとゴールドメダルがもらえるかも……（上記はすべて標準設定です。）

仕　様

外形寸法

高さ1400㎜（アイキャッチ・キャスター含む）
　　1235㎜（アイキャッチ含まず）

幅　500㎜

奥行585㎜

重量45kg（参考）

消費電力100w（参考）

入力電圧AC100V　50/60Hz

▽電取り申請中

※商品改良のため、仕様等は予告なく変更する場合がありますのでご了承ください。

発売元 株式会社バンプレスト
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
PHONE:03-3847-5164

愛ディアYOUモア

BANPRESTO

強力パワーで大活躍！

バンプレストのビデオゲーム 第1弾

ウルトラマン

光の国からゲームセンターへやって来たウルトラマン！
期待通りの確かな手応えをお約束！

- タイムリミットは3分間。
- 必殺スペシウム光線で怪獣を倒せ！
- パンチ、キック、ジャンプ！多彩な動きとリアルなグラフィックで、実写を完全再現！
- スペシウム光線をはじめ「八っ裂光輪」、「ウルトラバリア」など、技のバリエーションが豊富！

©円谷プロ ©BANPRESTO/BANDAI

発売元 株式会社バンプレスト
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
PHONE:03-3847-5164

経験と知恵と商品を売ります!

選べる景品一覧表

激安良品
底値満載
★
景品ならメキシコです。
★

新……新商品です。

品名	単価	75mmカプセル詰	ファンシークリップ	90円	○	消しゴムパズル	80円	○	アームバンド	130円	○
(新)マジックスネーク	60円	○	シャボン玉	90円	○	ローリングパズル	120円	○	ゴールドネックレス	180円	○
(新)スヌーピーマグネット	30円	○	バットマンキーホルダー	120円	○	コインパース	80円	○	高級ブローチ	120円	○
(新)ストップウォッチ	280円	○	ディズニーリップクリーム	160円	○	ファンシーロック	80円	○	イヤリング	120円	○
バスケット人形	120円	×	セラミック香水	200円	○	ゾンビボール	100円	×	Aパールネックレス	180円	○
ワッペン	160円	○	ゴルフボール	130円	○	カーマスコット	130円	○	Bパールネックレス	130円	○
特価ぬいぐるみ(100コ入り)	16,800円	×	激選ぬいぐるみ(100個入)	19,600円	×	ミンク玉	130円	○	ダイヤモンドネックレス	180円	○
アンクレット(足飾り)	120円	○	UFO人形	95円	×	キーホルダー	80円	○	ペンダントネックレス	200円	○
ネクタイピン	180円	○	カプセル人形	95円	○	ライター	180円	○	Aブレスレット(ゴールド)	200円	○
爪切り	80円	○	ぬいぐるみ(小) 5～10cm	68円	○	カーアクセサリー	80円	○	Bブレスレット(ゴールド)	160円	○
バスクリン(日本の名湯)	90円	○	腕時計(ダイバー・スポーツ・マンガ)	140円	○	Aバンダナ	185円	○	カプセル(ハーフソフト75m/m 500個単位)	15円	/
スポーツボール(サッカー 野球 等)	90円	○	Bバンダナ	160円	○	バレッタ	60円	○	ソフトカプセル(75m/m 500個単位)	19円	/

(消費税別)

その他各種取り揃えてございます。くわしくは下記までお電話を!

●真心ある安価、
ご満足いただける商品群

●特用景品セット OP価格 ¥15,000 **●高級詰め合せセット** OP価格 ¥20,000
(各セット共通・カプセル入景品100個、ファッションジュエリー、時計etc、税込、運賃当社負担)

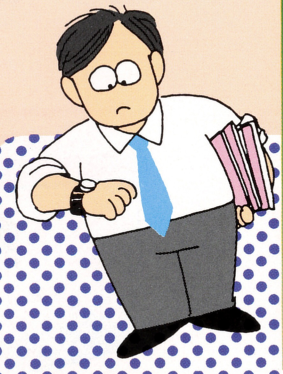
店舗活性化へのパートナー
メキシコ
〒370 高崎市中尾町767−5

TEL 0273(63)9000
FAX 0273(63)3231
(24時間受付)

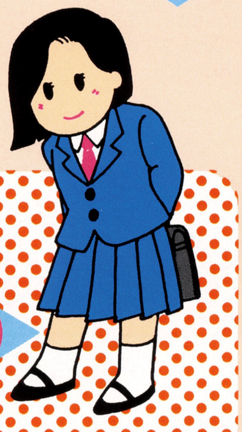
〈振込先〉
高崎信用金庫 南支店
普通預金口座
No.0142722 メキシコ

新企画！年令層に合わせた3タイプの景品セット、登場。

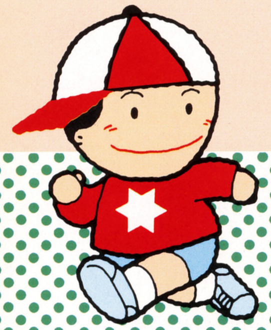
新発売



景品セットA
(大人用 100個入)
￥15,000



景品セットB
(中人用 100個入)
￥12,000



景品セットC
(小人用 100個入)
￥8,000

※各セット、カプセル入りは別途、御注文承ります。

店舗活性化へのパートナー
メキシコ
〒370 高崎市中尾町767−5

TEL 0273(63)9000 (24時間受付)
FAX 0273(63)3231

〈振込先〉
高崎信用金庫 南支店
普通預金口座
No.0142722 メキシコ

ナコス推薦

子供たちの夢がひろがる たのしいアーケードマシン

ちびまる子ちゃんシリーズ

ちびまる子ちゃん えんそくバス

©S.M/C/N.A 1990

巷を賑わす最強ヒロイン
元気に登場!!

音声コメント
い〜っぱい
だヨ！

仕様
サイズ W1140×D1550×H1670㎜
重量 160kg
消費電力 110W
電源 AC100V±10V(50/60Hz)
〒91-41205

© ㈱ナムコ © S.M/C/N.A 1990

ちびまる子ちゃんシリーズ

ちびまる子ちゃん みんなあそぼう！

©S.M/C/N.A 1990

キャスト総出演で
楽しいルーレット

仕様
サイズ W640×D735×H1490(看板含む)㎜
消費電力 48W
〒91-34315

© ㈱ナムコ © SM/C/N.A 1990

ハイスピード3Dシューティング

Steel Gunner

スティールガンナー

撃ちはじめたら
止まらない!!

仕様
サイズ W780×D1100×H2040(看板取り外し時1900)㎜
消費電力 205W
〒95-3423

© ㈱ナムコ

株式会社 ナコス
〒211 神奈川県川崎市中原区苅宿73番地
TEL・044-433-8331 FAX・044-433-8335

アクトの
ファンタスティック アドベンチャーシリーズ

レール走行タイプ

センターレール（ガイドカー）
ダックスくんの探偵クラブ

450㎜ゲージレール走行式　BGM、コメント付
ポコのマジカルトレイン

250㎜ゲージレール走行式　BGM付
ロックンバードの冒険号

450㎜ゲージレール走行式　BGM付
ハイホーくまさん冒険号

250㎜ゲージレール走行式　BGM付
ノッポくんの冒険号

代理店　株式会社 **ナコス**
〒211 神奈川県川崎市中原区苅宿73番地
TEL・044-433-8331 FAX・044-433-8335

OAOからオペレーターへお薦めする
安心と信頼のぬいぐるみ

OAOが自信を持って推薦するぬいぐるみは、品質の保証とオペレーターの皆様に確かな満足感をお約束します。

ぬいぐるみOAO-5

16アイテム
100個 ¥19,800

★内容一新!
★音入りぬいぐるみも入っています。

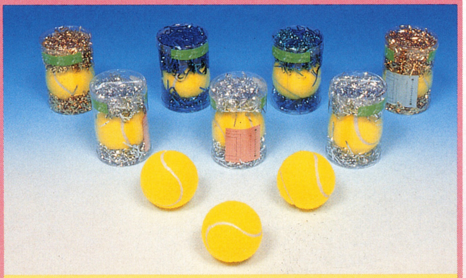
OAO推薦ぬいぐるみ

景品基準を守り、非該当景品は入っていません。

〈OAO推薦ぬいぐるみ〉は、大小のバラエティがあり、しかも景品価格基準を厳格に守り、みなさまに安心してご利用いただけるよう選びました。OAOが価格、品質とも自信をもって推薦いたします。
〔大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会〕

OAO推薦<プラケース景品>

トーイシリーズ(材質・木製 プラケース込み)
100個 ¥29,000 ダイショー商会製



スポーツシリーズ(硬式テニスボール プラケース込み)
100個 ¥29,000 ダイショー商会製

大阪アミューズメント施設営業者事業協同組合
〒541 大阪市中央区久太郎町1-2-16 三星中央別館7階706号室
TEL 06(263)1381
FAX 06(263)1383

●OAO推薦ぬいぐるみ・販売元
㈱**カワクス**/〒577 東大阪市川俣3-1-35 TEL:06(787)1881 FAX:06(787)1952
㈱**ウィズ**/〒531 大阪市北区中津1-17-23 梅田サービスビル502号 TEL:06(359)0955 FAX:06(359)0956
㈱**富士リース**/〒542 大阪市中央区千日前2-11-5 TEL:06(633)5008 FAX:06(633)5152

●OAO推薦〈プラケース景品〉販売元
ダイショー商会/〒570 大阪府大東市新田本町13-12 TEL:0720(70)3892 FAX:0720(70)3894

今月の

中古機情報

中古機に関する最新情報をインフォメーションするページです。ビジネスに直接つながる"生の情報"を満載してお届けします。

AOUエキスポのショー開催にも中古機市場は動かず。

今期も中古機市場は回復の兆しを見せていない。AOUエキスポに出品される新製品に期待したが、中古機市場を動かすほど影響力のある新製品は登場しなかった。

数年前まで中古機市場は、必ず新製品が発表されるショーの開催前後に、それに呼応するかのような動きを見せていた。

しかし、ここ最近、そうした連動した動きは全く見られず、市場はショーの開催と新製品の登場をただじっと静観しているだけだ。

この原因について「魅力ある新製品が出てこないからだ」という中古機業者の意見もあるが、街のゲームセンターは何時も若い男女で溢れている。魅力のないゲーム機ばかりが発売されているのであれば、こうした現象は起こらないはずである。

ゲームセンターの活況をみるかぎり新製品の魅力は落ちていないことが証明されている。またゲーム業界全体としても確実に右上がりの上昇の中にいる。

では、なぜ中古機市場だけが、こうした好景気の波に乗ることができなかったのであろうか。

「中古機市場に流通する絶対的な数量がまずない。中古機業者が売りたくとも売る商品がない。これが最大の理由だろう」（関西のA中古機業者）

中古機業者の「売る商品がない」という嘆きの声は頻繁に耳にする。またオペレーターからも新製品が確保できないという声もよく聞く。メーカーの発売数量が数年前より減ってきているのも事実だろう。メーカーは新製品の発売に、より慎重な態度を見せるようになってきているのである。

中古機市場はゲーム業界の好況の波についに乗れず。

発売数量の決定はメーカーの重要な企業戦略のひとつ。大量販売が業界のためになるとは云えない。またゲームソフトの開発には大きなリスクも生じる。ゲームソフトのようなナマモノである商品を過剰在庫しておくことはできない。

現状では、このメーカーの生産体制は問題を抱えながらも、やむをえないことなのかも知れない。

では中古機市場は、ゲーム業界のこの好況の波に乗ることはできないのであろうか。

基板から大型機、メダル機という現在の流れは、そう簡単に変えることはできないだろう。基板ソフトでもファイナルファイトに代表される優秀な機種も発売されてはいるが、ゲームファンの嗜好は大型シミュレーションタイプのゲーム機やメダル機、プライズ機へと向かっている。

また基板ソフトには、家庭用ゲーム機にない斬新なアイディアも余り見られないし、ハード面でも大きなリードを広げられないでいる。これも大型機、メダル機という流れを基板へと変えることのできない大きな要因のひとつとなっている。

中古機業者の中でも、こうした流れを察して、先月号のこの中古機情報のなかで述べたように、基板から大型機にシフトを移し成功を納めているものもいる。

中古基板に限っていえば、市場規模は縮小へと確実に進んでいる。これまでのような業者からオペレーターへの売買という中古基板だけのマーケットは成立しにくくなっている。

テーブルタイプのゲーム機は、インベーダーブームでゲーム業界に完全に

ゲーム機もバーチャル・リアリティーの時代へ突入か。

定着した。またファミコンでもスーパーマリオが家庭内でのゲームを定着させた。いずれもゲームとしての面白さ、楽しさを十分に堪能させてくれたゲームソフトである。

しかし時代のニーズは「見る」から「感じる」「体験する」「参加する」へと変化してきた。これがシミュレーションゲーム機へと人気が移ってきた背景にある。

そして、今後は、このシミュレーションが一段と進化して「バーチャル・リアリティー」へと向かっている。

この「バーチャル・リアリティー」とは仮想現実、疑似現実と呼ばれているもので、現実には存在しないものを、あたかも現実に、そこにあるかのように錯覚させるシステムである。

このシステムでは液晶ゴークルを着装して画面を見ると、立体的な画面に見え、手を伸ばして画面の中のモノに手を触れたり、モノを掴むことさえできる。まさにコンピュータ画面、コンピュータの世界に入り込むことができるのである。

東京・西新宿の松下電工のショールームで昨年の十月から一般公開されている。まだ実験的な段階から実用への入り口に立ったところであるが、ゲームへの応用は近いのではないか。

立体的な映像の提供はゲーム業界の技術者にとって長年の夢であった。十年以上も前に立体映像を作り出すホログラフィーの原理を使った「ガンスモーク」というシューティングゲーム機が発売されている。

しかし、ホログラフィーは特殊ゴークルなしに映像を立体的に見せることは可能であるが、この「バーチャル・リアリティー」のように映像の中のモノに触れたり、掴んだりということはできない。

実際に体験しないと、この映像の中のモノに触れたり掴んだりできるという感じは理解しがたいことであるが、今あるシミュレーションゲーム機の「感じる」「体験する」「参加する」と比較にならないものであろうことは想像がつく。

こう述べてきたのもゲーム業界の流れが、ここでまた大きく変わろうとしているのではないかと思うからである。

基板から大型機、そして更に高度な技術を駆使したゲーム機へと、今まさにステップアップの姿勢の中にゲーム業界はいるのではないか。

中古機市場の中で中古基板の市場だけが縮小へと向かっている現実を見ていると、これは単なる業界内の生産・販売システムの問題ではなく、もっと大きな世界の変化が反映しているような気がするのであるが。

冒頭にも述べたように、今期も基板の不振は続いている。基板に代わって大型機、メダル機の動きは相変わらず堅調だ。またゲームマニア向け販売も順調な動きを見せている。

ゲームマニア向け販売をしている、ある業者は「業務用のソフトがファミコンソフトになった時など、ゲームマニアの反応は素早い。直ぐに注文が入る。これはメーカーの広告・宣伝がテレビコマーシャルを使うなど派手になってきているからだと思う」とゲームマニアへの販売が順調に伸びてきていると証言している。

ゲームマニアは極限定された一部のものから、この業者の云うようにメーカーの宣伝・広告の影響もあってか、その裾野は広がってきている。

ゲームマニア向けの専門誌も初級者対象のものからハイレベルの内容のものまで数多く出版されている。書店の中にはゲーム雑誌専用のコーナーまで設けているところさえあるほどで、その人気は衰えるどころか、ますます熱を帯びてきている。

ゲームマニア向けの販売は中古機業者にとって、基板の不振をカバーしてくれる絶好の場。こうしたゲームマニア専門誌に広告を出し、ゲームマニア向け販売の専門業者になっているものも多い。

ほとんどの業者が買いと売りの両方をしているが、顧客のほとんどが未成年者。それだけに特に業者の方々には「買取」には注意をしていただきたい。数百円のことでも彼らにとっては大きな金額、是非、適正な「買取価格」で応じてもらいたいものだ。彼らゲームマニアは中古機業者の方々のみならず、当業界にとっても大事な顧客。焦らず、ゆっくりとこの市場を育て上げていこうではありませんか。

"YOU BET!"

ゲーム機器なら

ランド

〒547 大阪市平野区瓜破6-6-26

TEL06(708)6187

FAX06(700)7516

・モモコ120％
・妖魔忍法帖
・妖獣伝
・妖怪道中記
・ラスタンサーガ
・ラストデュエル
・ラッシュ＆クラッシュ
・リアル麻雀
・陸海空
・ロードランナーII
・ロードランナーIII
・ロードファイター
・ロボレス2001
・ワンダーモモ
・ワールドカップ
・ペニーホール
・グランドダービー
・アウトラン
・ハングオン
・ポールポジションII
・ダライアス
・ゴールデンダービー
・スーパーダービー
・各種フリッパー
・ピカデリー各種
・パチンコ各種
・パチスロ各種
・クレーン
・各種両替機
・コトブキ14インチメダル機
・ＵＰＬ　　〃
・18インチ中古各種
・ヒーバーチャンス　１９４２
・ハッピーランド
・オチャラカ
・ハンティング
・ドラゴンフィーバー
・ルマン
・アフターバーナー
・ロックカン
・スペースハリヤー
・スーパーハングオン
・ジャンケンマン
・その他大型機・メダル機・中古基板売ります・買います。
・18・20インチ筐体売ります
・20インチモニター大特価
・25セント・4セントコイン多数有ります。
・100円・50円両替機
・ピカデリータイプ等子供用アーケードマシンもあります。
・新製品も取り扱っておりますので、お気軽にお電話下さい。

●かいます
・リース先買います。喫茶店・ゲームコーナー・シングルロケ
・ファイナルラップ
・チェイスＨＱ
・アウトラン
・ターボアウトラン
・オペレーションウルフ
・大型クレーン
・25セント中古メダル多数でも可

＊振込先
近畿銀行　放出支店
普通　２７９２７１
（株）タイガー商事

タイガー商事　大阪市鶴見区今津中1−7−12
☎06(962)9425
FAX 06(962)4556

大型機は 特に

ファイナルラップ2
チェイスＨＱ
スーパーモナコＧＰ
大型プライズマシン
大型マスゲーム
その他体感ゲーム

中古基板 高価買入

ファイナルファイト
クライムファイター
スーパースターズ
パロディウスだ！
その他格闘技もの

タイガー商事に！

〒538 大阪市鶴見区今津中1-7-12
TEL：06-962-9425㈹ FAX：06-962-4556
㈱タイガー商事
●振込先 近畿銀行放出支店
普通 279271
㈱タイガー商事

・スノーブラザーズ
・ハットリス
・雷電
・ムスタング
・アウトゾーン
・コンバットライブス
・バルーンブラザーズ

●かいます
・ＰＣＢ・各種大型機・メダル機なんでも買います。

㈲ママトップ　静岡市東千代田1-7-8
☎0542(63)9373
FAX.0542(63)9374
TLX.3962555TOPPU-J

●うります
・アーガス
・アルゴスの戦士
・アルカノイド
・１９４２
・イシターの復活
・怒（Ｐ付）
・イメージファイト
・ウイズ
・ウエスタンエクスプレス
・Ｒタイプ
・エキサイティングアワー
・お雀子クラブ
・オーダイン
・火激
・カイロスの館
・影の伝説
・カルノフ
・強行突破
・ギャプラス
・ギャリバン
・ギャラクシアン
・クラウンズゴルフ
・究極タイガー
・グラデュースⅡ
・クリスタルギャル
・グリーンベレー
・コントラ
・コップ０１
・高校野球
・源平討魔伝
・サイドアーム
・サラマンダー
・サイコソルジャー
・サイドポケット
・少林寺ロード
・シュートアウト
・スクランブルフォーメーション
・スパルタンＸ
・スターフォース
・スラップファイト
・スーパーリーグ
・スーパーバスケットボール
・戦場の狼
・シルクワーム
・ソロモンの鍵
・ダンプ松本
・ダンガー
・ＸＸミッション
・闘いの挽歌
・ダーウィン
・タイガーヘリ
・大魔界村
・達人
・ストリートファイター
・ニュージーランドストーリー
・中華大仙
・ドラゴンスピリット
・ダブルドラゴン
・ダンクショット
・タイムパイロット84
・チョップリフター
・ツインビー
・テラクレスタ
・虎への道
・怒号層圏
・ドラゴンバスター
・ナイトギャル
・ナックルジョー
・ナイトバニー
・ハレーズコメット
・バラデューク
・バブルボブル
・バルガス
・パーフェクトビリヤード
・バトルレーン５
・飛龍の拳
・Ｂウイング
・ピンボールアクション
・ピンポンキング
・Ｐ－47
・ファイナライザー
・フライングシャーク
・フィールドコンバット
・マンハッタン24分署
・魔界村
・魔境戦士
・マスターズゴルフ
・メジャーリーグ
・メタルクラッシュ
・メトロクロス
・名人戦
・メガゾーン

売ります／買います　売ります／買います

㈲ママトップ
静岡市東千代田1―7―8
TEL 0542-63-9373(代表)
0542-63-6423(海外専用)
TLX 3962-555・TOPPU-J
FAX 0542-63-9374
今すぐ電話!!

BUY and SELL

CALL US NOW!
1-7-8 HIGASHI CHIYODA
SHIZUOKA CITY 420 JAPAN
TEL 0542-63-6423
TLX 3962-555・TOPPU-J
FAX 0542-63-9374
MAMA・TOP CORPORATION
清水銀行　大岩支店　㊟0072326　㈲ママトップ

・クラックス
・ポールポジションII
＜セガ＞
・オーライル
・琉球
・サンダーフォースＡＣ
・コラムスII
・ムーンウォーカー
・エイリアンストーム
・シャドーダンサー
・ブロクシード
・ホットロット
・スクランブルスピリット
・ゲイングランド
・クラックダウン
・スーパーマスターズ
・ラフレーサー
・ボナンザブラザーズ
・忍
・フラッシュポイント
・モンスターレア
・レッスルウォー
・イースワット
・ＭＶＰ
・テトリス
・ゴールデンアックス
・獣王記
・コラムス
・ＤＪボーイ
＜ＳＮＫ＞
・怒III
・ギャングウォーズ
・原始島
・サイコソルジャー
・スカイアドベンチャー
・スカイソルジャー
・ストリートスマート
・脱獄
・ＳＡＲ
・メカナイズドアタック
＜タイトー＞
・パラメデス
・マジョスティック12
・サンダー&ライディング
・スカイスマッシュ
・カベール
・功里金団
・究極タイガー
・地獄めぐり
・スーパーマン
・ダブルドラゴンI・II
・達人
・ダッシュ野郎
・ツインイーグル
・ニューＺストーリー
・バブルボブル
・ハレーズコメット
・ＵＡＧ
・ラスタンサーガI・II
・リベンジオブドゥ
・レインボーアイランド
・大旋風
・ファイティングホーク
・ヘルファイヤー
・ホラーストーリー
・マスターオブウエポン
・パズニック
・チャンピオンレスラー
・クライムシティ
・インセクターX
・ファイナルブロー
・ドンドコドン
・メガブラスト
・苦胃頭捕物帖
・キャメルトライ
・ミズバク大冒険
・バイオレンスファイト
・ヴォルフィード
・サンダーボルトキット
・カダッシュ
・ダイナマイトリーグ
・サンダーフォックス
・明日のジョー
＜テクモ＞
・ガンディーラー
・リードアングル
・ジェミニウイング
・忍者龍剣伝
・ワイルドファング
・ダイナマイトデューク
・ダブルダイナマイト
・シルクワーム
・ワールドカップ（Ｐ付）
・ワールドカップ90
＜麻雀＞
・パイプドリーム
・ダブルドラゴンIII
・麻雀基礎体力
・上海I・II
・四川省
・華の舞
・ＡＶ麻雀
・個人教授
・アイドル麻雀
・かぐや姫
・麻雀学園I・II
・麻雀刺客
・麻雀ファンクラブ
・スーパーリアルＰIII
・ギャルの告白
・ギャルの開花
・ナンパストーリー
・麻雀夏物語
・東京ギャル図鑑
・ドラゴンパンチ
・トリプルウォーズI・II
・ミス麻雀コンテスト
・華折鶴
・キャンパスハンティング
・ねらえトップスター！
・宇宙より愛をこめて
・麻雀大予言
・レディハンター
・パニックスタジアム
・麻雀遊戯
・レモンエンジェル
・７次元の妖精達
・ポーカーレディ
・麻雀外伝
・台湾麻雀
・ラッキー75
・ラッキー75（パ付）
・華吹雪
・華胡蝶
＜その他＞
・スーパーパン
・ねるとん碑鯨団
・麻雀クラブ90
・ラビオレプス
・オメガファイター
・スーパーバレーボール
・ＷＷＦスーパースターズ
・ゼロウイング
・ポンピングワールド
・タクスフォースハリヤー
・鮫！鮫！鮫！
・キャリバー50
・ギガンデス
・スーパーフォーミュラ
・エアーバスター
・ＪＵＪＵ伝説
・メタフォックス

・アフターバーナー各種
・ターボアウトラン各種
・パワードリフト各種
・スーパーハングオン各種
・G－LOC各種
・レーシングヒーロー
・ラインオブファイヤー
・UFOキャッチャーDXⅡ
＜タイトー＞
・ダライアスⅡ
・ナイトストライカー
・オペレーションウルフ
・トップランディング各種
・WGP各種
・エアーインフェルノ各種
・SCI
・チェイスHQ
・コンチネンタルサーカス
・オペレーションサンダーボルト
＜ナムコ＞
・スタンランナー
・コズモギャング
・ファイナルラップ
・ウイニングラン各種
・ハードドライビング
・メタルフォーク
＜SNK＞
・ビーストバスターズ
・メカナイズドアタック
＜ジャレコ＞
・ビックラン
＜コナミ＞
・ウエックルマン
＜カプコン＞
・ストリートファイト
《メダル機》
＜セガ＞
・エキサイティングブラックジャック
・ワールドダービー
・ワールドビンゴ
＜シグマ＞
・エキサイティングダービー
・マークⅢ　C－7
・キャックルーレット
・ペニーホールズ
＜ジャレコ＞
・サーカスサーカス
《プライズマシーン》
・スーパーエレファント
・ラッキークレーン
・ドラゴンフィーバー
・スイートランド
・ファンスティクドーム
《子供用マシーン》
・ウオーテッド
・カーニバル
・ザ・ダイダマン
・ジャンケンマン
・赤白大明神
《PCB》
＜カプコン＞
・ニモ
・USネイビー
・ロストワールド
・大魔界村
・ストライダー飛龍
・天地を喰らう
・ウイロー
・エリア88
・ファイナルファイト
・1941
・戦場の狼Ⅱ
・チキチキボーイズ
・ストリートファイター
・カプコンボーリング
・ハテナの大冒険
・マジックソード
＜データイースト＞
・ヘビーバレル
・ドラゴン忍者
・バーディトライ
・ロボコップ
・Fファンタジー
・シークレットエイジェント
・Mレジスタンス
・空牙
・クルードバスター
・バルダーダッシュ
・ダークシール
＜アイレム＞
・Rタイプ
・RタイプⅡ
・ミスターヘリ
・最後の忍者
・トンマ
・イメージファイト
・ドラゴンブリード
・Xマルチプライ
・エアーデュエル
・メジャータイトル
・大工の源さん
＜ジャレコ＞
・P－47
・天聖龍
・プラスアルファ
・実力プロ野球
・ロードオブキング
・ロッドランド
＜コナミ＞
・パンクショット
・ピットファイター
・ガルカ
・キューブリック
・クレイジーコップ
・コントラ
・メインスタジアム
・クライムファイターズ
・グラディウスⅡ・Ⅲ
・ハードパンチャー
・A－JAX
・MIA
・サラマンダ
・サンダークロス
・スーパーコントラ
・ドラキュラ
・ライフフォース
・クォース
・リングの王者
・エイリアンズ
・パロディウスだ！
・シティボンバー
・トライゴン
・タートルズ
・サプライズアタック
＜ナムコ＞
・ドラゴンセイバー
・アサルト
・オーダイン
・未来忍者
・フェリオス
・ワルキューレの伝説
・ファイネストアワー
・バーニングフォース
・マーベルランド
・球界道中記
・パックマニア
・ギャラガ88
・パックランド
・スプラッターハウス
・ワールドスタジアム90・89

シングルロケ 店頭ロケ オペレーターの方々へ
中古基板
レンタル
致します
※リストをお送りします。
TELかFAXでお申し込み下さい。
☆不用基板　高価買取☆
KIC ㈱ケイ・アイ・シー
〒141 東京都品川区東五反田4−7−26
TEL03(3280)3351 FAX03(3447)9134

●かいます
・Ｒタイプ
・ＲタイプⅡ
・アッポー
・アクトフェンサー
・アルゴスの戦士
・イーアルカンフー
・イメージファイト
・エクイテス
・Ｘマルチプライ
・エグゼドエグゼス
・エイリアンシンドローム
・黄金の城
・ガンスモーク
・ガントレット
・歌舞伎Ｚ
・火激
・ギャプラス
・銀河任侠伝
・グラディウスⅡ
・グロブダー
・恋のホットロック
・サイドアームス
・サラマンダ
・シティコネクション
・ジェミニウイング
・シティボンバー
・ジャンプバグ
・スプラッターハウス
・スカイキッド
・スタジアムヒーロー
・スターホース
・ソロモンの鍵
・ダブルドラゴン
・闘いの挽歌
・トップシークレット
・ドラゴンバスター
・ドッヂボール
・ラリーＸ
・パックマン
・パックランド
・ハレーズコメット
・バラデューク
・Ｂウイング
・飛龍の拳
・フリッキー
・フライボーイ
・ブレイウッド
・フェアリーランドストーリー
・ブラックドラゴン
・ぶたさん
・ベラボーマン
・ボスコニアン
・ドルアーガの塔
・リブルラブル
・メトロクレス
・マッピー
・魔界村
・モモコ120％
・ラッシュ＆クラッシュ
・ライフフォース
・サイコソルジャー
・Ａ－ＪＡＸ
・カルテットⅡ
・イシターの復活
・ムーンクレスタ
・ミュータントナイト
・チェルノブ
・ダイナマイトＤＡＸ
・ワンダーモモ
・トイポップ
・スーパーリアルＰ－Ⅲ
・個人教授
・麻雀刺客
・ＲＯＭ　ＫＩＴ（ナムコⅠ）
・ＲＯＭ　ＫＩＴ（ナムコⅡ）
・アイレム（Ｍ・72）
・他不用基板高価買います。

㈱ケイアイシー　東京都品川区
東五反田４―７―26
☎　03(3280)3351
FAX　03(3447)9134

ジャンク基板
買取専門
スクラップ基板
浪速電子
東大阪市西鴻池町1−14−13
☎06(746)1943 FAX06(744)1235

●かいます
・スクラップ・ジャンク基板
・（ＲＯＭナシ・ワンタイム
欠品基板もＯＫ）
専門に買取致しております。
お気軽にお問い合わせ下さい。
浪速電子　東大阪市西鴻池町１－
１４－１３
☎ ０６(７４６)１９４３
FAX０６(７４４)１２３５

●うります
《大型機》
＜セガ＞
・ギャラクシーフォースSupper　DX
・スペースハリアー各種
・ＧＰライダー
・アウトラン各種
・スーパーモナコＧＰ各種

・ハレーズコメット
・バブルボブル
・パック&パル
・ハットリス
・バルーンブラザース
・パイプドリーム
・バーニングフォース
・ビックリフィーバー
・ビックイベントゴルフ
・フライングシャーク
・ファイヤートラップ
・ファイナライザー
・フェニックス
・ブロックギャル
・フリーキック
・ブラックドラゴン
・フロッガー
・VSボード
・ファイティングゴルフ
・ファイティングサッカー
・ファイティングファンタジー
・フラッシュポイント
・ベイルート
・ヘビーユニット
・ボナンザブラザース
・ボンジャック
・ホレホレ大作戦
・魔界村
・魔魁伝説
・麻雀クリニック
・麻雀学園PⅠ
・麻雀学園PⅡ
・麻雀ピープショウ
・麻雀デリンジャー
・麻雀放浪記掟
・麻雀ファンクラブ
・マイティガイ
・MJ－12
・マジックソード
・ミラックス
・ミスタードゥ
・ムーンパトロール
・ムーンクレスタ
・ムーンウォーカー
・迷宮島
・妖魔忍法帳
・ラビオレプス
・ラビリンスランナー
・リアル麻雀
・陸海空
・レインボーアイランド
・霊界導士
・レッスルウォー
・ロードランナーPⅢ
・ロイヤル麻雀
・ロストワールド（P付）
・ワールドカップ
・ワールドカップ90
・ワンダープラネット
・ワードナーの森
・ワンダーボーイモンスターレア
※上記掲載以外の商品についてもお気軽にお電話でお問合わせ下さい。

カナヤ商会　大阪市淀川区東三国2－28－10
☎　06（395）0272

中古基板
売　買
カナヤ商会
☎06-395-0272 FAX 06-395-0243
大阪市淀川区東三国2-28-10

●うります
・5カード新品基板　超格安
・あらゆる基板取り揃えます
・大型中古機械取り揃えます
・各種メダル機在庫豊富
　立型・テーブル型・箱型
・グローリー両替機

●かいます
・不要機械基板　見積りします
・カードゲーム基板
・スロットゲーム基板
・識別機・両替機
・14型カードゲーム機
・各種メダル機

（有）ネクスト　大阪市浪速区日本橋4－1－6
☎　06（645）0210
FAX　06（644）0040

新 製品から
中 古基板まで
あらゆる基板 筐体 パーツを取揃えております。
お気軽にお問合せ下さい。
㈱ユニバース
UNIVERSE CO;LTD
本　社　大阪市住之江区北加賀屋5-8-57
TEL 06(682)3444　FAX 06(681)9770
豊橋（営）　愛知県豊橋市小松町200-1（小松ビル）
TEL 0532(46)6103　FAX 0532(48)6155

●うります
・景品用時計
・クイズBOX（レインボー）

●かいます
・チェイスHQ
・オペレーションウルフ
・ギャラガ88
・ピョンピョン（メダルゲーム）
・エンデューロレーサー（シットダウン）
・ストリートスマート（ICボード）
・ドキドキペンギンランド
・ヘビーウェイトチャンプ
・各種ラバー筐体
・タロット占い（サンワイズ）
・ルマン・ミニスピン
・ウォンテッド（カトウ）
・赤白大明神
・ヘルスチェッカー
・ダブルフィーバー（カプコンメダル）
・ビックリフィーバー（メダルゲーム）
・テトリス（基板）
・コインペット（グローリー製）
・達人

サンライト沖縄　沖縄県宜野湾市字大山6丁目1番6号
☎　09889（7）3333
FAX　09889（8）6774

中古基板買います。

WE EXPORT USED P.C. BOARDS
TELEX 5233481 KANAYA-J

TEL. 06(395)0272 **カナヤ商会** FAX. 06(395)0243

大阪市淀川区東三国2-28-10

中古基板及び
不要基板を一括買い取ります。
倉庫の在庫整理一括引き受けします。

中古基板売ります。

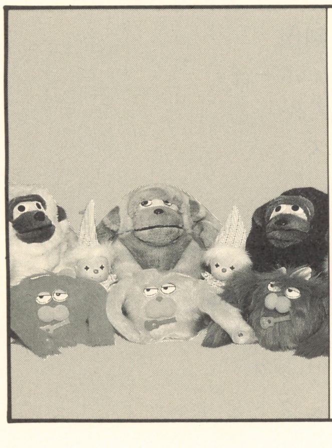
●うります
・アメリカ横断ウルトラクイズ
・ＲＦ－２（基板のみ）
・あっちむいてホイ
・アマテラス
・アルバレスタ
・Ｒ－ＴＹＰＥ
・アイドル麻雀
・アルゴスの戦士
・アシタのジョー
・家元
・怒（Ｐ付）
・１９４１
・１９４２
・怒Ⅲ（Ｐ付）
・ウエスタンエキスプレス
・エクセライザー
・Ｘマルチプライ
・エンパイヤシティ１９３１
・エンゼルキッズ
・ＳＲＤ
・ＳＲＤミッション
・エアーウルフ
・Ｓ・Ａ・Ｒ
・エイリアンストーム
・Ｍ・Ｖ・Ｐ
・お雀子館２番館
・オメガファイター
・大人の麻雀
・オーライル
・カルノフ
・歌舞伎Ｚ
・カルディア
・火激
・カーベル
・ガンスモーク
・カダッシュ
・カプコンワールド（Ｐ付）
・ギャラガ88
・究極タイガー
・キャプテンシルバー
・グラディウス（基板のみ）
・グリーベレー
・クレイジークライマーⅡ
・源平討魔伝
・原始島
・懲りない面々
・ゴールデンアックス
・コンバットライブス
・サイバリオン（Ｐ付）
・サイドポケット
・サイキック５
・西遊降魔録
・ザインドスリーナー
・ザハスラー
・サプライズアタック
・将棋
・少林寺ロード
・ジャイラス
・上海
・ＪｕＪｕ伝説
・スタジアムヒーロー
・スパルタンＸ
・スターフォース
・スーパーオセロ
・スーパーリアル麻雀ＰⅡ
・スーパークラウンズゴルフ
・スノーブラザーズ
・戦場の狼
・ゼビウス
・制覇
・ゼロウイング
・ゾディアック
・ソロモンの鍵
・ＸＸミッション
・ダーウィン4078
・ダライアスＰＩ（基板のみ）
・タイガーヘリ
・タロット麻雀（麻雀大予言）
・タッチダウンフイバー
・脱子ちゃん雀荘
・ダブルドラゴン
・脱獄
・大霊界
・ダークシール
・タスクフォースハリアー
・大旋風
・中華大仙
・チョップリフター
・ツインビー
・ツウハンドレット
・テラフォース
・10ヤードファイト
・テラクレスタ
・テレフォン麻雀
・ティードオフ（Ｐ付）
・ドッジボール
・ドカベン
・Ｄｒ．トッペル探検隊
・トリオザパンチ
・トリプルウォーズ
・忍者くんＰⅡ
・ニュージーランドストーリー
・忍者龍剣伝
・ノーティボーイ
・のぼらんか
・バルガス
・華弥生
・花六
・ハイボルテージ
・バギーチャレンジ
・バトルフィールド
・バルトリック
・パーフェクトビリャード

・サンダーブレード
・エンデューローレーサー
・アフターバーナーＤＸ
・アフターバーナーコマンド
・ギャラクシーホースＤＸ
・ギャラクシーホースII
・ウェックルマンミニスピン
・サイコニックオスカー
・スペースハリヤー
・パワードリフト
・チェイスＨＱ
・コンチネンタルサーカス
・オーバーザトップ
・ＴＸ－1Ｖ8
・ポールポジション
・バッテリカー各種
・セガターボ
・Ｓ．パンチアウト
・クレーン各種
・ボナンザ卓上
・ヘルスチッカー（心脈計）
・フリッパー各種
　・グランドリザード／ＷＳ
　・ダンジョンズドラゴンズ／Ｂ
　・パーティアニマル／Ｂ
　・ストレンジサイエンス／Ｂ
　・スペースシャトル／ＷＳ
　・ブラックベルト／Ｂ
　・ハートボディ／Ｂ
　・ブラックピラミッド／Ｂ
　・ゴールドウィンクス／ＰＲ
　・ヘビーメタル／Ｂ
　・ジェネシス／ＰＲ
　・ソーセラー／ＷＳ
　・ミリオンネイヤー／ＷＳ
　・ＦＬエイトボールチャンプ／Ｂ
　・ＦＬレディラック
　・ＦＬコメット／ＷＳ
　・ＦＬロストワールド／Ｂ
　・ＦＬビッグガンＷ／Ｓ
　・ＦＬファイヤーＷ／Ｓ
　・スプリングブレークＰ／Ｒ
　・ブラックウォーター１００
　・ハイスピードＷ／Ｓ
　・ロストワールド／Ｂ
　・グランドリザードＷ／Ｓ
　・トルピードアレー
　・ヘビーメタル／Ｂ
　・スペースシャトルＷ／Ｓ
　・レーザーウォーＤＥＣＯ
　・スプリングブレークＰ／Ｒ
　・パーティアニマルＢＬＹ
　・Ｆ－14ＴＯＭＣＡＴＷ／Ｓ
　・モンテカルロＤ／Ｒ
　・モンテカルロＰ／Ｒ
　・ピンポットＷ／Ｓ
　・アリーナＰ／Ｒ
　・ＦＬヘビーメタルＢＬＹ
　・ＥＬアリーナーＰ／Ｒ
　・ＥＬハリウッドヒートＰ／Ｒ
　・ＥＬヘビーメタルＢＬＹ
　・ＥＬストレンジサイエンスＢＬＹ
・両替機大小各種
・グローリー製１００→１０円
・ボナンザ製
・その他各種
・１０００・５００→１００円
〈メダル筐体〉
ニューペニーホール
・１４インチメダル機
・１８インチメダル機
・ゴールドコイン
・ダイダマン
・とんとん
・ジャンケンマン
・ジャンケンフィーバー
・ピカデリーサーカス
・フィーバーチャンス
・２５セントメダル
・２５セントカラーメダル

●かいます

・ジョーカーズワイルド（シグマ）
・大魔界村
・１９４１
・天地を喰らう
・ブラックジャック（シグマ）
・中古２５セントメダル
・ウイニングラン
・スペースハリヤー
・アウトラン各種
・Ｓ．ハングオン
・ジャンケンマンフィーバー
・アフターバーナー各種
・赤白大明神
・とんとん
・ぴょんぴょん
・メダル筐体各種
・１４インチテーブル筐体
・１４インチミニアップ筐体
・両替機各種
・ファイナルラップ筐体

ナミキ商事（株）　東京都大田区西糀谷３－３－11
☎ 03(5705)3431
FAX 03(5705)3435



アミューズメント機器総合商社
SINCE 1974
ナミキ商事株式会社
NAMIKI TRADING CO., LTD.
東京都大田区西糀谷3-3-11ナミキBldg TEL 03(5705)3431(代)・FAX 03(5705)3435
NAMIKI BLDG, 3-3-11 NISHIKOJIYA, OHTA-KU, TOKYO, JAPAN.
〈振込先〉
富士銀行 羽田支店
当06533 ナミキ商事(株)
第一勧業銀行 羽田支店
普1365827 ナミキ商事(株)

新品、中古ゲーム機器
格　安　販　売
各種メダル機、大型機、クレーンゲーム、店頭機
両替機、筐体、景品、取扱い

ブラウン商会

売

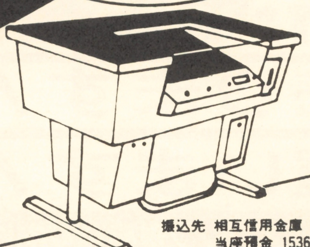
東京都江戸川区南小岩8-9-2
TEL 03(3673)7292
FAX 03(3673)8395

●うります
・ダイナマイトリーグ
・フリップル
・ゴモラ
・オーライル
・インセクターX
・倉庫番DX
・琉球
・ボナンザブラザーズ
・M. V. P.
・ムーンウォーカー
・ワールドスタジアム90
・スカイスマッシャー
・テトリス
・ハットリス
・バルーンブラザーズ
・究極のオセロ
・サンダーフォースAC
・パラメデス
・ネクストスペース
・雷牙
・ワールドカップ90
・エスケイプキッズ
・パンクショット
・スパイナルブレーカーズ
〈麻雀〉
・レモンエンジェル
・雀闘記
・華弥生
・華折鶴
・キャンパスハンティング
・放浪記外伝
・大勝負
・パニックスタジアム
・お雀子館
・鹿鳴館
・禁じられた遊び
・ねらえトップスター
・ピーアショウ
・トリプルウォーズ
・クラブ90
・麻雀学園II
・麻雀遊技
・AV麻雀（基板のみ
ツーショット、美少女
の素顔、ギャルの一番搾り
・W・GP（D）改造品
・W・GP（UP）〃
・シスコヒート（S）
・ラインオブファイヤー
・ラウンドアップファイヤー
・レーザーゴースト
・ビックタイトル
・エアーインフエルノ
・ダライアスII
・スペースハリアー
・バトルシャーク
・ハードドライビング
・トップランディング（D）

ブラウン商会　東京都江戸川区
南小岩8－9－2
☎ 03（3673）7929
FAX 03（3673）8395

ゲーム機の販売・修理・5カード・7カードあらゆるオリジナルソフト製作・解析承ります！

中古新台



振込先 相互信用金庫 守口（支）
当座預金 153659
有限会社 朝日物産

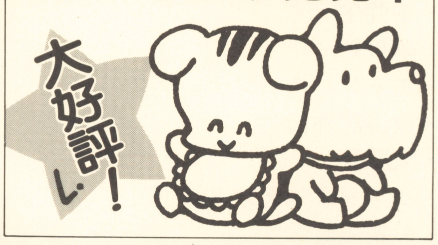
有限会社 朝日物産
〒535 大阪市旭区新森7丁目4番32号
電話 06（955）2311（代）
FAX 06（955）2313

●うります
・魔界雀
・お雀子館
・麻雀狂時代
・麻雀放浪記
・華弥生
・華吹雪
・スーパーリアルI
・スーパーリアルII
・リアルマージャン
・どんでん麻雀
・一発逆転
・お嬢さん
・家元
・美女っ子学園
・シティラブ
・セカンドラブ
・雀豪レディ
・その他アミューズ基板
・ムーンウォーカー（セガ）
・ブロックシード　〃
・フラッシュポイント　〃
・イースワット　〃
・コラムスII　〃
・ベイルート　〃
・MVP　〃
・エイリアンストーム　〃
・オーライル　〃
・シャドーダンサー　〃
・パズニック（タイトー）
・クラックス（ナムコ）
・パウンドフォパウンド（アイレム）
・大工の源さん（アイレム）
・ロッドランド（ジャレコ）
・１９４１（カプコン）
・ダークシール（データイースト）
・コンバットライブス（テクノス）
〈中古筐体〉
・18インチモニター
・18インチテーブル木目
・ミニUP
・14・18インチミニUP　NEW空箱
・ビリヤード8フィート（ダイナモコイン式）
・ニューペニーホール
・ハングオン
・S. ハングオン

㉕ うります&かいます

・ミズバク大冒険
・クイズ捕物帳
・クイズＨＱ
・達人
・ゴモラ
・スラップファイト
・ガダッシュ
・アルカノイド
・熱血硬派くにお君
・ドッジボール
・マスターオブウエポン
・ドンドコドン
・フォーティラブ
・ＵＳクラッシック
・目撃
・ヘルファイヤー
・グレートソードマン
・究極タイガー
・チャンピオンレスラー
〈データイースト〉
・空牙
・クルードバスターズ
・スーパーバーガータイム
・スタジアムヒーロー
・撃墜王
・コブラコマンド
・アクトフェンサー
〈テクモ〉
・ガンディラー
・ティードオフ
・ワールドカップ90
・ブラッドブラザーズ
〈ジャレコ〉
・ロットランド
・プラスアルファー
・魔界伝説
〈アイレム〉
・エアーデュエル
・ドラゴンブリード
・Ｒ－ＴＹＰＥ
・イメージファイト
・Ｘマルチプライ
・妖獣伝
・迷宮島
〈ナムコ〉
・ワールドスタジアム90
・クエスタ
・球界道中記
・ピストル大名の大冒険
・ドラゴンセイバー
・ギャラガ88
・クラックス
〈エスエヌケイ〉
・ジャンボー
・バトルフィールド
・アテナ
・ネクストスペース
〈日物〉
・トリプルウォーズ
・テラフォース
〈ＵＰＬ〉
・ムスタング
・オメガファイター
〈ビデオシステム〉
・ハットリス
・パイプドリーム
〈テクノスジャパン〉
・コンバットライブス
〈その他〉
・サンダーライティング
・スカイスマッシャー
・スノーブラザーズ
・忍者くん
・サウロ
・モザイク
〈麻雀〉
・キャンパスハンティング
・ギャルの告白
・麻雀遊技
・麻雀革命
・浦島麻雀
・大予言
・麻雀夏物語
・レモンエンジェル
・ファンクラブ
・フライデー
・ねらえトップスター
・７次元の妖精達
・麻雀狂時代
・お雀クラブ
・セカンドラブ
・シスターズ
・美少女キネマ
・大霊界
・スーパーリアル麻雀
・脱子ちゃん
・大人の麻雀
〈サブボード　ロム〉
・キャメルトライ（サブボード）
・クイズＨＱ　（　〃　）
・クイズ捕物帳　（　〃　）
・ダートフォックス　（ロム）
・ドラゴンブリード　（〃）
・ブレイザー　（〃）
・マーベルランド　（〃）
・球界道中記　（〃）
・ワールドスタジアム（〃）

富貴商会　大津市稲葉台３３－３
☎　０７７５(２６)２９３７
FAX　０７７５(２６)３８５３

輸出入
EXPORT & IMPORT
NEW & USED P.C.B
新・中古基板
売ります！
買います！
プライズマシン景品色々あります
ぬいぐるみ発売中


富貴商会　〒520　大津市稲葉台３３－３
TEL 0775(26)2937　FAX 0775(26)3853
FUUKI SHOKAI CO., LTD.

お気軽にお問合せ下さい。

新売 中買

大小、ゲーム機売買

オモロン 株式会社 メクマ

東京都江戸川区松江2−18−16
☎03(3652)5296 FAX03(3652)8474

●うります
- グラディウスⅢ
- ザ・ハスラー
- 四川省
- クラウンズゴルフ
- ギガスＰ付
- ダブルドラゴン
- ニュージーランドストーリー
- 熱血高校ドッジボール
- エキサイティングアワー
- ゼビウス
- １９４２
- １９４３
- スラップファイト
- スターフォース
- 奇々怪界
- ワンダーボーイ
- ライフフォース
- ＵＳクラシック
- バルガス
- 西遊降魔録
- エレベータアクション
- スラップファイト
- アルカノイドＰ付
- 華弥生
- 華の舞
- ドンキーコング
- ザ・麻雀
- ナイトギャル
- セカンドラブ
- 台湾マージャン
- 麻雀クラブ
- ロンⅡ
- 大旋風
- ワールドスタジアマ89
- クラックス
- マッドギアー
- ギャルの告白
- エイリアンズ
- カダッシュ
- １９１４
- 麻雀教室
- シティラブ
- 麻王
- ジャントツ
- パーフェクトビリヤード
- パステルギャル
- マージャンシスターズ
- お雀子クラブ
- 将棋
- Ｗホールメダル落し
- ミラクルハット
- Ｗビンゴ（セガ大型機）
- 火激
- タンク
- ダッシュ野郎
- 中華大仙
- テトリス
- ギャラガ88ロム
- カプコンワールドＰ付
- ダンクショット　ロムＢ
- ゴールデンホール（シグマ）
- ＴＸ−１
- Ｍｒ.プロレス（ナムコ）
- シャッターウエイ（ＯＨ済）
- 忍者（アメリカ製）
- オープン5カードＰＣＢ（自社製）
- 18インチラバー筐体
- 18インチテーブル筐体多数有ります

●かいます
- ＰＣエンジン用ソフト買取ります。

㈱メクマ　東京都江戸川区松江
2−18−16
☎　03(3652)5296
FAX 03(3652)8474

●かいます

〈カプコン〉
- マジックソード
- １９４１
- 戦場の狼Ⅱ
- チキチキボーイズ
- ＵＳネイビー
- ニモ
- １９４２

〈コナミ〉
- パロディウスだ！
- ピットファイター
- Ｔ．Ｍ．Ｎ．Ｔ．
- サプライズアタック
- パンクショット
- エスケープキッズ
- クォース
- キューブリック
- ザハスラー
- コントラ

〈セガ〉
- エイリアンストーム
- ワンダープラネット
- Ｍ．Ｖ．Ｐ
- ボナンザブラザーズ
- ムーンウォーカー
- オーライル
- サンダーフォースＡＣ
- レッスルウォー
- スーパーマスターズ
- テトリス
- スクランブルスピリット
- タイムスキャナー
- ブロックアウト

〈タイトー〉
- あしたのジョー
- ＭＪ−12
- ヴォルフィールド
- パラメデス

売ります**買**います

の〆切は毎月**5**日です。

下記宛 FAX等で原稿をお送り下さい。

FAX **06-834-4839**

ミニアップ
・サンダーブレード
・ギャラクシーホース　デラックス
・コンチネンタルサーカスCP
・　〃　UP
・アウトランDX
・　〃　スタンダード
・　〃　UP
・ファイナルラップDX
・　〃　スタンダード
・ダライアス・忍者ウォリアーズ
19インチ
15インチ
・WEC・ルマン24
・ルマンミニスピンタイプ
・オペレーションウルフ
・ストリートファイターUP
・スペースハリヤ(大)
・　〃　シット
・ナムコポールポジション
・おかし大作戦
・ノックダウン
・パチンコ ドラゴンフィーバー
＊中古部品買います
・3電源レギュレーター7A
6A以下－5百・故障品
＊取引銀行
小田原信用金庫　蛍田支店
普通　0112075
㈱アイザックスコーポレーション
＊省力・売上増進機器の製造・
販売・メンテナンスサービス
＊中古買入・再生販売・修理・
売上増進の為の改造

㈱アイザックス・コーポレーション
神奈川県小田原市多古390―2
☎ 0465(34)4435㈹
FAX 0465(34)4979

●**うります**
〈基板〉
・カプコンベースボール
・1942
・戦場の狼
・バルガス
・ラストデュエル
・アクトフェンサー
・スタジアムヒーロー
・ミステリアスストーンズ
・強行突破
・SRD
・ダーウィン4078
・Xマルチプライ
・迷宮島
・妖獣伝
・ジッピーレース
・ビジランテ
・妖魔忍法帖
・テラクレスタ
・UFOダンガー
・テラフォース
・グラディウス
・ロードファイター
・ザ・ハスラー
・マンハッタン24
・ダブルドリブル
・メガゾーン
・少林寺への道
・リベンジオブドゥ
・アルカノイド
・ビッグイベントゴルフ
・ダイナマイトリーグ
・Dr．トッペル探検隊
・火激
・フリップル
・ゲバラ
・バトルフィールド
・ラブリーカード
・ティードオフ
・USクラッシック
・究極のオセロ
・チャンピオンベースボール
・プログレス
・将棋パート2
・パーフェクトビリヤード
・スーパークラウンズゴルフP付
・オセロ
・ウイッツ
〈ROM〉
・ワースタ89→88
・ワールドスタジアム89
・デンジャラスシード
・P－47
・武田信玄
・天聖龍
・ワンダープラネット
・スクランブルスピリッツ
・ファイナルブロー
・ドンドコドン
・メガブラスト
・苦胃頭捕物帳
〈麻雀〉
・麻雀大霊界
・麻雀学園II
・麻雀シスターズ
・麻雀放浪記
・麻雀フライデー
・麻雀ビタミンC
・テレフォン麻雀
・お雀子クラブ
・ザ・麻雀
・お雀館2番館
・リアル麻雀
・麻雀ピープショー
・麻雀外伝
・美女っ子学園
・アンタッチャブル
・華弥生
・懲りない面々
・麻雀狂時代
この他新旧多数有りますので
お気軽にお問い合わせ下さい。

アップル　静岡市豊田1－1－43
☎ 0542(87)5267
FAX0542(87)5297

●**うります**
・各種中古筐体
・各種両替機
●**かいます**
・ロム－256・64・128

㈲パル　大阪市西区九条南2丁目16－5
☎ 06(581)4762
FAX06(581)5082

★売ります・買いますの〆切は毎月5日です。
下記宛 FAX等で原稿をお送り下さい。
FAX 06-834-4839

●うります

- 新品同様カシオミニアップ−多数
- 両替機修理・改造は2000台以上の実績を持つ当社におまかせ下さい。モニター修理も日本一の実績の当社へ。
- 産業廃棄物廃棄扱い始めました。見積無料。
- 中古ＰＣＢ各種多数−全部掲載不可能の為お問合せ下さい
- 中古両替機・メダル貸機−その都度変化しますのでお問合せ下さい。
- ホッパーコントロール基板
- テーブル−在庫多数300台迄
- 体感ゲーム−その都度変化しますのでお問合せ下さい。
- タバコ自販機(グローリー各種)50台迄
- 麻雀基板(ロイヤル他)多数有応談
- 20インチモニター250台再生品
- 18インチモニター(ナナオ)
  200台以上あり・再生品

●かいます

＊当社買取品は全て故障可
価格相談

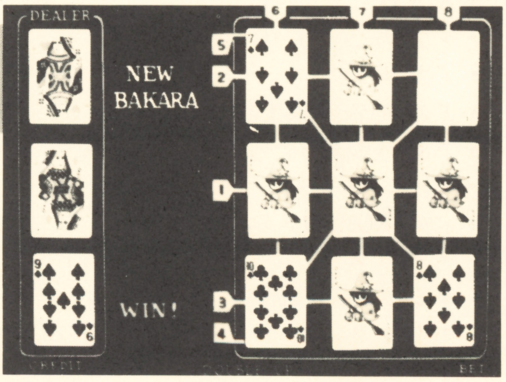
㋐・A.S O
・アテナ
・アサルト
・アルゴスの戦士
・アレスの翼
・アレックスキッド
・　〃　ROM・カスタムキット
・アーガス
㋑・イシターの復活
・1942
・1943
・イーアルカンフー
㋓・エアーウルフ
・エイリアンシンドローム
・A−JAX
㋔・黄金の城
・オーダイン
㋕・ガンスモーク
㋖・ギャプラス
・究極タイガー
・Ｑバート
㋗・グラディウス
・グラディウスⅡ
㋘・源平討魔伝
㋙・恋のホットロック
㋚・サイキック5
・サイコソルジャー
・サイコニックオスカー
・ザ・運動会
㋛・ジェミニウイング
㋜・スカイキッド
・スラップファイト
・スーパーリアル麻雀Ⅱ
・スペランカⅡ
㋝・ゼビウス
㋟・ダーウイン4078
・タイガーヘリ
・闘いの挽歌
・スプラッタハウスロム
㋠・チャックンポップ
・チューブパニック
㋢・テラクレスタ
・ディグダグⅡ
㋣・トイポップ
・トップシークレット
・虎への道
・ドラゴンスピリット
・ドラゴンバスター
・ドルアーガの塔
㋥・忍者君Ⅱ
㋩・パックランド
・バラデューク
㋫・フェアリーランドストーリー
・ブラックドラゴン
・フォゾン
・プランプポップ
・フェリオス
㋭・ホッピングマッピー
㋮・魔界村
・マーブルマッドネスP付
・ROMキット・パネル
　筐体
㋯・ミサイルコマンド
㋱・メタルソルジャー・アイザックⅡ
・メトロクロス
㋲・モトス
㋵・妖怪道中記
・妖魔忍法帖
㋶・ライフフォース
・ラリーX
㋷・リブルラブル
㋻・ワードナの森
・ワールドスタジアム
・ワンダーモモ
・ロムキット
・その他屑基板・故障基板128以上−700円・16〜64−5百円・08−2百円
・紙幣識別機(加工していない物)
　・新国タイプ
　・コインコタイプ
　・サンヨー
＊メダルアップライト
・14インチ−
・18インチ(日物以外)
・セガスーパーダービー6人用
・セガワールドダービー
・セガスラグディスペンサー(欠品無故障可)
・サンワイズジャンケンマン
・　〃　ダイダマン
・カトーウォンテッド
・ホームデータ赤白大明神
・日本商事エンパイア
・ナムコカーニバルⅠ〜Ⅲ
・アイレムブラックジャック
・UPL忍者君
・　〃　パックンランド
・　〃　ミニクレーン
・　〃　ラッキークレーン
・　〃　スーパーエレファント
・コアランド・いただきまん
・タイトースクエアボックス
・ナムコウイニングラン
・　〃　ダートフォック
・セガスーパーチャンス
・セガUFOキャッチャー
・ターボアウトラン
・バッテリーカー何でも
・レール走行乗物
・定置式乗物
・サンダーボルト
・ダライアスⅡ
・メカナイズドアタック
・トップランディング
・タイトーチェイスHQ
・ナムコメタルホーク
・スーパーハングオン
・シットタイプ
・アフターバーナー
　Wクレイドール
　コマンダー
　シティタイプ

● うります
・アクションファイター
・アサルト
・アテナ
・アルゴスの戦士
・イーアルカンフー
・イースワット
・インディージョーンズ
・イシターの復活
・イメージファイト
・ウイロー
・エクスターミネーション
・エリア88
・エアバスター
・オーダイン
・ガンスモーク
・ギャラガ88
・ギャリバ50
・クォース
・グラディウスⅡ
・ゲリラウォー
・コントラ
・ゴールデンアックス
・サイドポケット
・ジェミニウイング
・スパルタンX
・スクランブルF
・スターフォース
・ゼビウス
・ゼロウイング
・ソロモンの鍵
・タイガーヘリ
・ダブルドラゴン
・チェリノブ
・ツインイーグル
・テトリス
・ドラゴン忍者
・ニューバカラ（サブ）
・ニュージーランド
・パックランド
・バルカス
・バブルボブル
・フリッキー
・フライング（パ付）
・ペーパーボーイ
・ボートレース
・メトロクロス
・ライフフォース
・リブルラブル
・レインボーアイランド
・RF－2
・Rタイプ
・A－JAX
・SRD
・UAG
・P－47
・1942
・怒
・黄金の城
・火激
・奇々怪界
・18ラブリー台
・ストップメダル機
・ビッグ&スモール
・国金旧千円用
・麻雀各種
＊買取全般
＊改造引受けます。
＊取引銀行
大和銀行　松戸支店
（普）6951142
㈲サン・エンタープライズ

㈲サン・エンタープライズ　千葉県流山市松ヶ丘1－475－99
☎ 0471（47）2050
FAX 0471（47）2060

JOKER ODDS	
ジョーカー9	×1000
〃 8	×500
〃 7	×200
〃 6	×50
〃 5	×30
〃 4	×10
〃 3	×5
〃 2	×3
クロスジョーカー	×100
コーナージョーカー	×100
ジョーカー3カード 1SET	×10
〃 2SET	×30
〃 3SET	×100
〃 4SET	×200
〃 5SET	×300
〃 6SET	×500
〃 8SET	×1000

業界で話題No.1!!
NEW BAKARA



好評発売中

SPECIAL ODDS	
ストレー	×
	×
	×
	×5
	×5
カード 〃	×15

スペシャルオッズで
ゲームは更に
興奮!!

メダルゲームもOK!!

バカラ（9カード）ゲームの楽しさをサブ基板で、
ジョーカー迄も一挙に楽しめる画期的なゲーム!!

SUN ㈲サン・エンタープライズ
☎0471-47-2050㈹
千葉県流山市松ヶ丘1-475-99 FAX 0471-47-2060 （開発）47-2070

ビデオゲームソフト
企画、開発、製造、販売
（ソフト開発承ります）

NEW P.C.B
&
USED P.C.B
NEW MACHINE, USED P.C.B.
PARTS, CABINET.
PLEASE CALL US
㈱ユニバース
UNIVERSE CO;LTD
HEAD OFFICE:5-8-57 KITAKAGAYA SUMINOEKU
OSAKA JAPAN
TEL(06)682-3444 FAX(06)681-9770
TOYOHASHI OFFICE:KOMATSU-BILL 200-1
KOMATSU-CHO TOYOHASHI AICHI JAPAN
TEL(0532)46-6103 FAX(0532)48-6155

●うります

〈あ行〉
・イメージファイト
・１９４１
・エイリアンストーム
・Ｆ１ドリーム
・１９４３
・ＭＶＰ
・ＳＲＤ
・エイリアンズ
・オメガファイター
・エリア88
・アウトゾーン
・ガンディーラー
・クオース
・グラディウスIII
・クルードバスター
・コラムス
・ゴールデンアックス
・コンバットライブス
・コンバットスクール
・クライムファイターズ
・コラムスII
・ガダッシュ
・銀河任侠伝
・ゴモラ

〈サ行〉
・戦場の狼II
・シルクワーム
・西遊降魔録
・四川省
・地獄めぐり
・さめ・さめ・さめ
・サンダーフォックス
・スノーブラザース
・スーパースターズ
・ＪＵＪＵ伝説
・サプライズアタック
・ストリートファイター
・ストリートスマート
・スーパーパング
・スーパーマルキンバン
・サンダーフォースIII
・サンダーフォースI
・スーパーバーガータイム

〈タ行〉
・中華大仙
・ダブルドラゴン
・テトリス
・ダイナマイトリーグ
・ＴＭＮＴ
・ダークシール
・大工の源さん
・大霊界
・チキチキボーイ
・天聖龍
・天地を喰らう
・トライゴン
・ダブルドラゴンIII

〈ナ行〉
・ニモ
・熱局雀士
・ネオジオＰＣＢ
・７次元の妖精達

〈ハ行〉
・ファイナルファイト
・ファンタジーゾーン
・ボナンザブラザーズ
・バルンブラザーズ
・ポンピングワールド
・パラメデス
・バブルボブル
・ヘルファイター
・パンクショット
・ハロディウスだ！
・フライングシャーク
・ＶＩＰクラブ
・ファティングファンタジー
・プラスアルファー
・ブロックシード
・ハイホーII
・ビダミンＣ
・フラッシュポイント
・ヘビユニット
・破兆
・パイプドリーム
・花まるこ
・花のあげまん
・ビーチバレー

〈マ行〉
・モンスターランド
・魔界伝説
・麻雀学園II
・麻雀狂時代
・麻雀刺客
・麻雀夏物語
・麻雀フライデー
・マジックソード
・迷宮島
・モンスターレア
・マジステック
・モザイク

〈ヤラワ〉
・雷電
・ワールドカップ
・ラビオプレス
・ＵＳネイビー
・流球
・ワンダープラネット

〈大型機〉
・おまじないサリー
・アンパンマン
・ＳＤガンダム
・神さまお願い
・ジャンケンマン
・ジャンケンマン物語
・ジャンケンマンフィーバー
・スペースガン
・ちびまるこドキドキトライ
・まんるいホームラン
・モグモグランド

〈３千円以下〉
・麻雀放浪記
・ビジランテ
・ぶたさん
・マッドギャー
・制覇

〈５千円以下〉
・大人の麻雀
・オレンジクラブ
・麻雀狂時代
・美女っ子学園
・パニックスタジアム
・家元
・宇宙より愛をこめて

※通販も取り扱っています。

㈱ユニバース　大阪市住之江区
北加賀屋５－８－57
☎ 06(682)3444
FAX06(681)9770

・ドラゴンブリード
・イメージファイト
・トンマ
・ワールドカップ90
・忍者龍剣伝
・ワイルドファング
・ダブルダイナマイト
・ダイナマイトデューク
・ジェミニウイング
・スターフォース
・オメガファイター
・アトミックロボキッド
・タクスフォースハリアー
・ゼロウイング
・鮫!鮫!鮫!
・メタフォックス
・JuJu伝説

㈱ロータスプレス　東京都渋谷区恵比寿南3—5—8　恵比寿サンモール6F
☎ 03(3760)6630
FAX 03(3760)5359

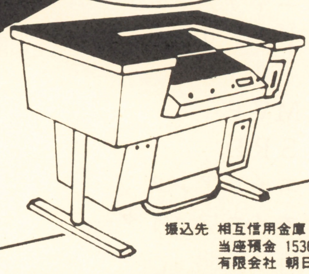
新製品から　中古基板まで
あらゆる基板 筐体 パーツを取揃えております。
お気軽にお問合せ下さい。
㈱ユニバース
UNIVERSE CO;LTD
本　社　大阪市住之江区北加賀屋5-8-57
TEL 06(682)3444　FAX 06(681)9770
豊橋(営)　愛知県豊橋市小松町200-1(小松ビル)
TEL 0532(46)6103　FAX 0532(48)6155

●うります
・18・20インチ筐体・他中古筐体
・日物・寿・大森製アップライト型メダルゲーム機
・コイン大・小両替機
・千円・5百円両替機
・中古18・14インチカードゲーム
・中古18インチスロットゲーム
・中古麻雀ゲーム
・中古カード・スロット・麻雀基板
・TVスロット
・ロイヤルビンゴ
・ジャンコロ
・モンローアップ
・カードゲーム・スロットゲーム いたずら防止機
・テトリス
・オートベットサブ基板
・電子セレクター(旭精工)
・野球挙
・ビックショット
・ズーム8
・とんとんくん
・スーパーハングオン
・ギャラクシーフォース
・卓上型カード・スロットゲーム
・各社中古両替機
・SW625(サンポー製両替機)

●かいます
・各種中古ゲーム機・中古基板
・寿・大森タイプのメダル機
・18・20インチ各筐体
・キングダービー4人用
・縦型カードゲーム機
・スロットゲーム
・識別機
・両替機

・ビックショット
・ズーム8
・卓上型カード・スロットゲーム
・5¢コイン
・グローリー両替機

㈱トーヨー　大阪市阿倍野区昭和町1−19−21
☎06(628)2136

ゲーム機の販売・修理・5カード・7カードあらゆるオリジナルソフト製作・解析承ります!
中古新台

振込先　相互信用金庫 守口(支)
当座預金 153659
有限会社 朝日物産
有限会社 **朝日物産**
〒535 大阪市旭区新森7丁目4番32号
電話 06(955)2311(代)
FAX 06(955)2313

★売ります・買いますの〆切は毎月5日です。
下記宛 FAX等で原稿をお送り下さい。
FAX 06-834-4839

Call morning till midnight 7 days
Please send us your Fax number and we will send you our inventory and price list soon.
Fillmore, inc.
ROOM #206, YODOGAWA BLDG.,
23-10, HOZAN-CHO, TOYONAKA-SHI,
OSAKA, 560, JAPAN
PHONE:06-845-2535 FAX:06-845-2510
TELEX:5286105 FILLMO J

●かいます
・球界道中記
・マーベルランド
・ワルキューレの伝説
・フェリオス
・スプラッターハウス
・パックマニア
・ギャラガ88
・パックランド
・イシターの復活
・ギャプラス
・ドルアーガの塔
・リブルラブル
・マッピー
・ゼビウス
・パロディウスだ
・クライムファイター
・エイリアンズ
・ハードパンチャー
・クラディウスⅢ
・グラディウスⅡ
・ＭＩＡ
・スーパーコントラ
コントラ
・悪魔城ドラキュラ
・サンダークロス
・リングの王者
・メインスタジアム
・サラマンダ
・ライフフォース
・シティボンバー
・ザ・ハスラー
・フラッグアタック
・シャドーダンサー
・テトリス
・ゴールデンＡＸＥ
・Ｅ・ＳＷＡＴ
・ＤＪボーイ
・バイオレンスファイト
・ヴォルフィード
・クライムシティ
・ドンドコドン
・ファイナルブロー
・メガブラスト
・スーパーマン
・カダッシュ
・ツインイーグル
・ＵＡＧ
・ダッシュ野郎
・大旋風
・ダブルドラゴンⅡ
・ダブルドラゴン
・ホラーストーリー
・インセクターＸ
・ファイティングホーク
・アルバレスタ
・マスターオブウエポン
・ヘルファイヤー
・チャンピオンレスラー
・空牙
・シークレットエージェント
・ドラゴン忍者
・バーディートライ
・ロボコップ
・コブラコマンド
・ブラッディウルフ
・クルードバスター
・ファイナルファイト
・１９４１
・エリア88
・ウイロー
・天地を喰らう
・大魔界村
・ストリートファイター
・ギャングウォーズ
・スカイアドベンチャー
・スカイソルジャー
・原始島
・脱獄
・ＲタイプⅡ
・Ｘマルチプライ

NEW & USED: P.C. BOARD

Sell & Buy

Please call us 03(3760)6630
FAX 03(3760)5359

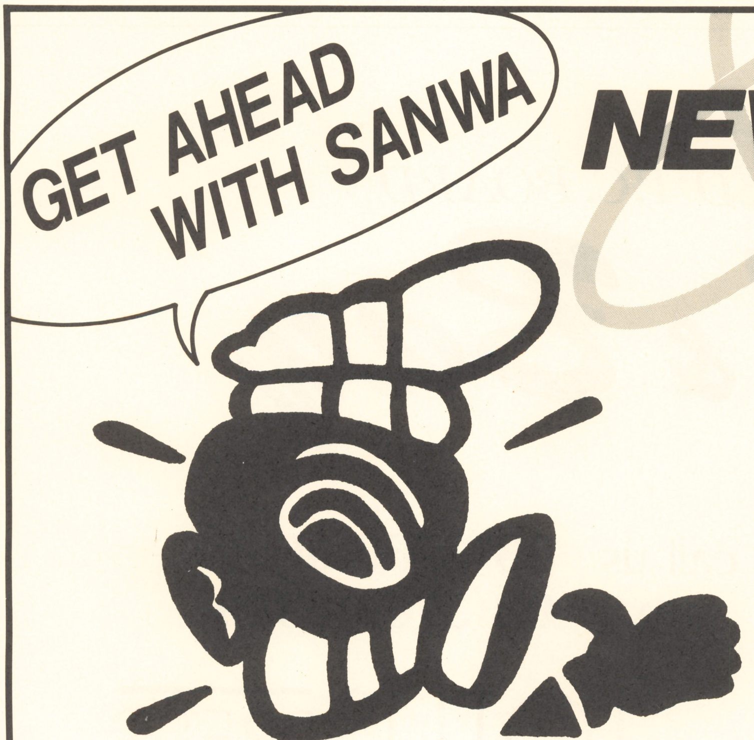
LATEST NEWS
EARLY DELIVERY
ALWAYS SERVICE

LOTUS PRESS
EBISU-SUNMALL 6F
3-5-8, EBISU-MINAMI SHIBUYA-KU
TOKYO, JAPAN

●かいます
・ウイロー
・Xマルチプライ
・エリア88
・キャリバー50
・ギャングウォーズ
・究極タイガー
・クライムシティ
・クライムファイター
・空牙
・原始島
・ゴールデンアックス
・サイコソルジャー
・サラマンダ
・サンダークロス
・忍
・シークレットエージェント
・JUJU伝説
・シャドウダンサー
・スーパーコントラ
・ストリートスマート
・ストリートファイター
・スプラッターハウス
・スーパーマン
・ダブルドラゴン
・ダブルドラゴンII
・ダッシュ野郎
・WWFスーパースターズ
・達人
・チェルノブ
・天聖龍
・天地を喰らう
・テトリス
・大旋風
・ドラゴン忍者
・ドラゴンブリード
・ドンドコドン
・トンマ
・忍者龍剣伝
・バブルボブル
・パックランド
・パックマニア
・ハードパンチャー
・バーニングフォース
・ファイナルファイト
・ファイナルブロー
・フライングシャーク
・フェリオス
・ベラボーマン
・ミッドナイトレジスタンス
・未来忍者
・モンスターレア
・メルヘンメイズ
・UAG
・ラスタンサーガ
・ラスタンサーガII
・ワールドカップ90
・ワイルドファング
・ワルキューレの伝説
・各種ロム・システムボード
・その他中古基板

三和電子㈱　東京都板橋区中丸町58－5
☎ 03(3554)2261
FAX 03(3554)2232

★売ります・買いますの〆切は毎月5日です。
下記宛 FAX等で原稿をお送り下さい。
FAX 06-834-4839



NEW & USED P.C.B

●新製品・中古のPCBの売買いたします。
●下記の電話まで、お問い合わせ下さい。

PHONE:
03-3554-2261

SANWA
三和電子株式会社
SANWA DENSHI CO.,LTD.

本社：〒173 東京都板橋区中丸町58-5
☎03(3554)2261 FAX 03(3554)2232
振込銀行：住友銀行 御茶ノ水支店 ㊢ 414844

大阪：〒533 大阪市東淀川区東中島4-11-32
ネオライフ新大阪805
☎06(324)3916 FAX 06(324)3918
振込銀行：十三信用金庫 新大阪駅前支店 ㊢ 205700

58-5 NAKAMARU-CHO, ITABASHI-KU, TOKYO, JAPAN. 〒173 PHONE: 03-3554-2261
FAX: 03-3554-2232 BANK: SUMITOMO BANK, OCHANOMIZU BRANCH, A/C NO.414844

新製品から中古まで売買なら
㈲ライフサービス
中古 PCB 高価買取ります
〒814-01 福岡市早良区田隈1丁目15−11
TEL 092(863)1173
FAX 092(865)9073

●うります
・ジュジュ伝説
・WドラゴンII
・コンバットライブス
・ツインコブラ
・鮫・鮫・鮫
・クライムシティ
・あしたのジョー
・達人
・地獄めぐり
・レインボーアイランド
・ハットリス
・ドンドコドン
・スノーブラザーズ
・大旋風
・スーパースターズ
・パズニック
・ファイナルブロー
・ファイティングホーク
・アールタイプ
・四川省
・イメージファイト
・メジャータイトル
・ポンピングワールド
・迷宮島
・Xマルチプライ
・アールタイプII
・１９４２
・ミッドナイトレジスタンス
・マジックソード
・戦場の狼II
・大工の源さん
・ファイナルファイト
・パンクショット
・サプライズアタック
・天地を喰らう
・Ａ－ＪＡＸ
・トライゴン
・パロディウス
・グラディウスIII
・エイリアンズ
・ピットファイター
・リングの王者
・キューブリック
・ゴールデンアックス
・クルードバスター
・エリア８８
・ウィロー
・マッドギア
・テトリス
・ドラゴンセイバー
・ベイルート
・ＭＶＰ
・モンスターレア
・ラフレーサー
・エイリアンストーム
・上海II
・ブロックシード
・ゲイングランド
・スクランブルスピリット
・コラムス
・ドラゴン忍者
・雷電
・ロボコップ
・ファイティングファンタジー
・ＳＲＤ
・ＵＳネイビー
・メルヘンメイズ
・スプラッターハウス
・ＴＭＮＴ
・ワールドスタジアム８９
・フェリオス
・ワルキューレの伝説
・オーダイン
・ファイネストアワー
・忍者龍剣伝
・ワイルドファング
・ワールドカップ９０
・オメガファイター
・アトミックロボキッド
・スーパーバレーボール
・ネクストスペース
・プラスアルファー
・原始島
・テラフォース
・タクスフォースハリアー
・ストリートスマート
・ツインイーグル
・クライムハンター
・華の舞
・エアーデュエル

●かいます
・WドラゴンIII
・カダッシュ
・パロディウス
・ファイナルファイト
・ドンドコドン
・エリア８８
・鮫・鮫・鮫
・バイオレスファイト
・天地を喰らう
・トライゴン
・雷電
・チャピオンレスラー
・上海II
・大工の源さん
・オーダイン
・ワルキューレの伝説
・フェリオス
・アウトゾーン
・テトリス
・ゴールデンアックス
・ジャンボ尾崎
・リングの王者
・ＴＭＮＴ
・エイリアンズ
・マジックソード
・クライムシティ
・クライムファイター
・ＷＷＦスーパースターズ
・ワールドカップ９０
・スーパーバレーボール
・ボルフィールド
・空牙
・戦場の狼II
・ＵＳネイビー
・ドラゴンセイバー
・ハードパンチャー

※その他、多数ＰＣＢ在庫あり。
高価買取致します。
※業務拡張につき、社員募集！
先ずは、お電話下さい。
※振込先
福岡信用金庫　七隅支店
普通　６６０３０
(有) ライフサービス

(有) ライフサービス　福岡市
早良区田隅１丁目１５−１１
☎ ０９２(８６３)１１７３
FAX ０９２(８６５)９０７３

下さい。
メディア商事（株）　東大阪市今米2番2号
☎ 0729（64）0717（代）
FAX 0729（64）2059

●うります
〈本体・基板付〉
・すぐ使用可メダル機
・ルーレット（アイレム製）
・カードゲーム（セガ製）
〈中古筐体〉
・コスモ26インチテーブル
・新日本18インチテーブル
・ラバータイプ
・任天堂Ｖタイプ
〈基板〉
・アルカノイドＰ付
・忍者阿修羅
・くにお君
・ジッピーレース
・西遊降魔録
・華弥生
・レッスルウォー
・マッドギャー
・コブラコマンド
〈麻雀〉
・大人の麻雀
・麻雀刺客
・雀豪
・雀卓
・リアル麻雀
・コミック麻雀
・大満貫
・麻雀学園Ｉ
・麻雀野郎
・麻雀殺人事件
・制覇
・お雀子ハイスクール
〈大型機〉
・デンジャーゾーン（セガ）
・グライアスⅠ・Ⅱ
・オペレーションウルフ
木内商会　大阪市東成区大今里南2丁目2−4
☎ 06（972）1917

売
大型機種
メダル機
アーケードマシン
中古コイン
大裕
TEL06(644)-0328
FAX06(644)-0331
〒556 大阪市浪速区下寺3丁目6番2号
買

●うります
・18インチ・20インチ筐体
・18インチ・20インチラバ筐体
・14インチアップライト基板入り
・スペースハリヤー
・コンチネンタルサーカス
・ファイナルラップ
・スーパーハングオン
・ペニーホール
・エアーホッケー
・ランブルボール（コマヤ）
・フリッパー各種
・スーパーダービー
・アフターバーナー
・乗り物−ロボット・戦車・汽車
・スーパーコンチネンタル・低高速ホッパー
・ニューグランドダービー（６人用）
・ラッキークレーン
・人形つかみ（クレーン）
・ミニクレーン
・定置式乗物各種あります。
・日物・寿・大森製アップライト型メダルゲーム機
・グローリー電動コイン計算機
・コイン両替機
・手動式コイン計算機
・千円・五百円両替機
・手動式・電動式コイン計算機
・中古コイン（サイズ各種有り23∅・24.5∅・25∅・26∅・27∅）
・各種コックピットタイプ有ります。
●かいます
・各種中古ゲーム機・中古基板
《テーブル型・たて型》
・忍者ウオリアーズ
・キングダービー
・スーパーダービー
・寿・大森タイプのメダル機
《筐体》
・18インチ・20インチ各筐体
・ジャンポーカー・スロット
・各種コックピットタイプ
・ファイナルラップ２
・コズモギャング
・ビーストバスターズ
・スーパーモナコＧＰ
・スーパーコンチ高速ホッパー
・キングダービー４人用
・パワードリフト
・トップシューター
・フォートラックス
・チェイスＨＱ
・トップランディング
・アウトラン
・スペースハリヤー
・バリー製スロットマシン
・フリッパー（１年位前の物２〜３台）
《基板》
・パロディウスだ
・コラムス
・テトリス
・ゴールデンアックス
・カプコンワールド
・１９４１
・カードゲーム
・スロットゲーム
・中古筐体
・識別機
・スーパーコンチ・ボーナスライン・各高速ホッパー高価にて買取ります
・千円両替機・五百円両替機
・コイン両替機・コイン計算機
・各種コイン買います
＊振込銀行
住友銀行　天王寺駅前支店
普通口座　１９５４０３
ダイユウ
大裕　大阪市浪速区下寺３−６−２
☎ 06（644）0328
FAX 06（644）0331

売
メダル機
中古機
中古基板
のことならおまかせ下さい。
大裕
TEL06(644)-0328
FAX06(644)-0331
〒556 大阪市浪速区下寺3丁目6番2号
買

●**かいます**

・アルバレスタ
・アルゴスの戦士
・飛鳥&飛鳥
・イースワット
・インセクターX
・１９４１
・イメージファイト
・ウィロー
・エリア88
・エイリアンズ
・Xマルチプライ
・A－JAX
・エアバスター
・F－1ドリーム
・オメガファイター
・ガルガ
・カベール
・カプコンボーリング
・キャスルオブドラゴン
・ギャラガ88
・キャリバー50
・究極タイガー
・クーガ
・クォース
・クライムシティ
・クライムハンター
・ザディーラー
・クルードバスター
・グラディウス
・ゴールデンアックス
・コントラ
・コブラコマンド
・鮫！鮫！鮫！
・最後の忍道
・サンダークロス
・シャドーダンサー
・シークレットエージェント
・忍A
・獣王記
・地獄めぐり
・サプライズドアタック
・サンダーフォックス
・サンダーフォース
・サンダー&ライトニング
・スーパーパング
・スカイアドベンチャー
・ストライダー飛竜
・スーパーライン
・ストリートスマート
・スーパーマン
・ＪｕＪｕ伝説
・スーパーコントラ
・ストリートファイター
・スカイソルジャー
・スプラッターハウス
・スーパーフォーミュラDF
・スパイナルブレーカー
・ゼロウイング
・セガBボード1MEGA
・タスクフォースハリア
・WWFスーパースターズ
・タフターフ
・大旋風
・ダブルダイナマイト
・ダウンダウンP
・ダッシュ野郎
・達人
・ダブルドラゴンII
・ダブルドラゴン
・大魔界村
・チキチキボーイ
・チャンピオンレスラー
・チェルノブ
・ツインイーグル
・DJボーイ
・デモンズワールド
・テトリスB
・天地を喰らう
・トンマ
・ドラゴンブリード
・ドラゴン忍者
・ドンドコドン
・ニュージーランド
・忍者龍剣伝
・パイプドリーム
・ハードパンチャー
・ハレーズコメット
・バブルボブル
・パーフェクトビリヤード
・パックマニア
・パウンドフォーパウンド
・パックランド
・バイオレンスファイト
・ゴモラ
・ビジランテ
・ビーチバレー
・P47
・ファイナルファイト
・ファイナルブロー
・ファイティングホーク
・ファイティングファンタジー
・パンクショット
・ムーンウォーカー
・マジック・ソード
・ブラッドブラザーズ
・フェリオス
・ベイルート
・ヘルファイヤー
・ヘビーバレル
・ポンピングワールド
・ボルフィード
・ポーカーレディー
・ホラーストーリー
・ポールポジション
・ポケットギャル
・ミッドナイトランディング
・メガブラスト
・メタフォックス
・メガブラストM
・モンスターレア
・U．A．G．
・USネイビー
・ラッキー75
・ラッキー88
・ラッキー74
・ラッキー90
・ラスタンサガ
・ラスタンサガII
・レッスルウォー
・レイボーアイランド
・ローリングサンダー（P付）
・ロストワールド（P付）
・ロボコップ
・ワイルドファング
・ワールドカップ90
・S．C．Iキット
・戦場の狼II
・雷電
・コンバットライブス
・オペレーションTB（2ガン付）
・エイリアンストーム
・スノーブラザーズ
・カダッシュ
・ムスタング
・トライゴン
・ダークシール
・大工の源さん
・ダブルドラゴン
・T．M．N．T
・アウトゾーン

※お気軽にお電話でお問合わせ

●うります
・RタイプII
・あしたのジョー
・アサルト(レバー付)
・Rタイプ
・エアデュエル
・イシターの復活
・オーダイン
・イメージファイト
・エイリアンシンドローム
・宇宙戦艦ゴモラ
・エイリアンストーム
・エリア88
・Xマルチプライ
・アウトゾーン
・ウイロー
・オーライル
・エアバスター
・1941
・アトミックロボキット
・アークエリア
・アクトフェンサー
・悪魔城ドラキュラ
・A－JAX
・エアウルフ
・1943
・源平討魔伝
・キャリバー50
・カダッシュ
・グラディウス(電源付)
・コントラ
・ゴールデンアックス
・ギャングウォーズ
・恋のホットロック
・球界道中記
・キャメルトライ
・火激
・コンバットライブス
・コラムス
・ゲイングランド
・グラディウスIII
・ギャルズパニック
・グラディウスIII
・グラディウスII
・クラックダウン
・クルードバスター
・原始島
・最後の忍道
・鮫！鮫！鮫！
・忍
・JUJU伝説
・戦場の狼II
・サプライズアタック
・スノーブラザーズ
・スカイソルジャー
・ストリートファイター
・スーパーバレーボール
・ファイナルファイト
・サンダーフォックス
・ソニックブーム
・サイコニクスオスカー
・セイントドラゴン
・ゼロウイング
・ストライダー飛龍
・サイコソルジャー
・スーパーコントラ
・スカイキッドDX
・ストリートスマート
・沙羅慢蛇
・ドラゴンセイバー
・トライゴン
・大工の源さん
・トンマ
・XXミッション
・大旋風
・ドラゴンブリード
・チキチキボーイズ
・ダライアス
・ダブルドラゴンIII
・大魔界村
・デンジャラスシード
・達人
・テトリス
・NEMO
・忍者タートルズ
・バブルボブル
・パラメデス
・ボルフィード
・バーニングフォース
・ピットファイター
・飛翔鮫
・爆突機銃艇
・パロディウスだ！
・ファイネストアワー
・ブロックシード
・バイオレンスファイト
・パイプドリーム
・ホラーストーリー
・ボナンザブラザーズ
・ヘルファイアー
・ファイティングホーク
・ピストル大名の冒険
・天地を喰らう
・バルダーダッシュ
・ファンタジーゾーン
・ブラックドラゴン
・フェリオス
・マジェスティックトウェルブ
・Mr.ヘリの大冒険
・モンスターレア
・メルヘンメイズ
・マーベルランド
・ムスタング
・妖怪道中記
・U.S. NAVY
・マジックソード
・ムーンウォーカー
・未来忍者
・ベラボーマン
・リングの王者
・ラスタンサーガ
・ライフフォース
・ロンパーズ
・ロストワールド(P付)
・雷電
・レッスルウォー
・ラスタンサーガII
・レイメイズ
・リブルラブル
・ラフレーサー
・ラビリンスランナー
・レインボーアイランド
・ワンダーモモ
・ワイルドファング
・ワルキューレの伝説
・麻雀刺客
・レモンエンジェル
・スーパーリアル麻雀III
・アイドル麻雀放送局
・キャンパスハンティング
・麻雀夏物語
・麻雀ファンクラブ
・麻雀大予言
・スーパー㊕版
・懲りない面々
・トリプルウォーズ

＊その他このリストにない商品もお気軽にお問合せ下さい!!
＊価格は変動しますので、お問合せ下さい。

テクナート　大阪市浪速区日本橋4—2—20 コア日本橋2F
☎ 06(643)7641
FAX 06(643)7645
TLEX TECHNART J63662

● うります
- ペンギン君ウォー
- サーカスチャーリー
- 空手道
- ピット&ラン
- ジェネシス
- エキサイティングアワー
- 小林寺への道
- イエローキャブ
- 制覇
- お嬢さん
- テラクレスタ
- ゴインドル
- 五衛門
- タイムパイロット
- スタジアムヒーロー
- ボンジャック
- スティンガー
- イスパイアル
- 大霊界
- テラフォース
- 戦場の狼
- 強行突破
- スターフォース
- くにお君
- 影の伝説
- 迷宮ハンター
- 臥龍列伝
- 怪傑やんちゃ丸
- スラップファイト
- １９４２
- 四川省
- ＸＸミッション
- ジェミニウイング
- ビタミンＣ
- ヘビーユニット
- ドンキーコング
- アクトフェンサー
- ハットリス
- 中華大仙
- レディハンター
- パニックスタジアム
- 麻雀遊戯
- 麻雀ファンクラブ
- アイドル麻雀
- ビジランテ
- 最後の忍道
- 忍

● かいます
- スーパーモナコＧＰ
- ファイナルラップ
- ＳＣＩ
- チェイスＨＱ
- ギャラクシーホース
- ターボアウトラン
- ハードドライビング
- アウトラン
- アフターバーナー
- ビッグラン
- ビーストバスターズ
- ウイニングラン
- Ｇ－ロック

＊18インチテーブル、プライズマシーン買います。
＊新製品大型機を購入の方は、割高にて購入します。
＊振込銀行先
三和銀行　築港支店
普通　２７２８５８
ユーエス産業（株）

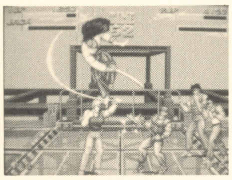
ユー・エス産業㈱　大阪市港区港晴4丁目18番23号
☎ 06(574)0993
FAX 06(574)0832

自信ある今月の推薦機種

オペレーターの良きアドバイザー

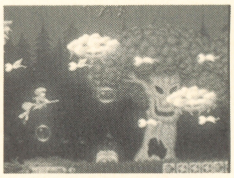
バーニングファイト
㈱エス・エヌ・ケイ

日米ヤクザVS日米刑事の掟破りなアクションゲーム。リアルな背景グラフィックで臨場感最高！



コットン
㈱セガ・エンタープライゼス

マニア調ファンタジー・シューティング
妖精界を恐怖で支配する"獣神"を倒せ！

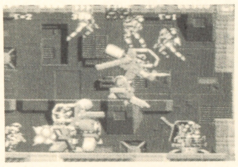


ニンジャキッズ
㈱タイトー

4人同時プレイ可能な忍術アクションゲーム
操作性向上でアクション醍醐味大幅アップ！

ガンフォース
アイレム㈱

これが世界最大の銃撃戦!!
2人同時プレイ可能の白熱戦闘アクションゲーム！



ユーエス産業株式会社
〒552 大阪市港区港晴4−18−23
TEL06(574)0993 FAX06(574)0832

売ります買います
㈱宇宙堂
名古屋市北区下飯田4丁目6-2
☎ 052(916)1407
FAX 052(916)1502
フリーダイヤル
0120−140701

●かいます

あ ・悪魔城ドラキュラ
・アサルト ROM P付
・アーガス
・ASO
・アルゴスの戦士
・アレスの翼

い ・1942
・1943
・イシターの復活
・イーアルカンフー
・イメージファイト
・イメージファイトROM

え ・SRD
・Xマルチ(ROM)
・エグゼドエグゼス
・エイリアン(B)
・エキサイトアワー
・A−JAX
・エアーバスター

お ・黄金の城
・オーダイン(ROM)

か ・影の伝説
・ガンスモーク
・空手道
・火激
・カルノフ
・歌舞伎Z
・ガルディア

き ・銀河任侠伝
・ギャプラス
・奇々怪界
・キャリバン
・ギャラガ88(ROM)
・究極タイガー

く ・グリーンベレー
・グラディウスII
・グラディウスIII

け ・原始島
・源平討魔伝

こ ・恋のホットロック
・ゴールデンアックス
・コントラ

さ ・最後の忍道
・最後の忍道(ROM)
・サラマンダー
・ザインドスリーナー
・サイコソルジャー
・鮫!鮫!鮫!
・サンダークロス
・西遊降魔録
・サイドアーム

し ・ジェミニウイング
・システムI
・システムII

す ・S.リアルPIII
・スクランブルフォーメーション
・スパルタンX
・スプラッターハウス
・スプラッターハウス(ROM)

せ ・セクションZ
・セガBボード
・ゼロウイング

そ ・ソニックブーム
・ソンソン
・ソロモンの鍵

た ・ダンガー
・大旋風
・達人
・タイガーヘリ
・闘いの挽歌
・ダブルドラゴン
・ダブルドラゴンII

ち ・チェルノブ
・中華大仙

て ・天聖龍
・テラフォース

と ・ドラゴンブリード
・ドラゴンブリード(ROM)
・ドラゴンバスター
・ドルアーガの塔
・トップシークレット
・虎への道
・ドラゴンスピリット
・ドラゴンスピリット(ROM)
・トライゴン

に ・忍者龍剣伝
・ニュージーランドストーリー
・忍者君2
・忍者プリンセス

は ・バスター
・バラデューク
・パックランド
・バルトリック
・パックマニア
・パックマニア(ROM)
・バブルボブル
・パロディウスだ

ひ ・ピットフォール
・B−WINGS
・飛翔鮫

ふ ・フラッグアタック
・ぶたさん
・ブレイウッド
・フェアリーランド
・フェリオス(ROM)
・ファンタジーゾーン
・プラスアルファ
・ファイティングファンタジー
・ブラックドラゴン

へ ・ヘルファイアー

ま ・マーベルランド

み ・Mr.ヘリ(ROM)
・Mr.五衛門

め ・メトロクロス
・メルヘンメイズ
・メルヘンメイズ(ROM)
・迷宮島

も ・モトス

ら ・ラッシュ&クラッシュ
・ライフフォース
・ラビリンスランナー
・ラスタンサーガ
・ラストデュエル

り ・リビルラブル
・リターンオブインベーダー

れ ・レインボーアイランド

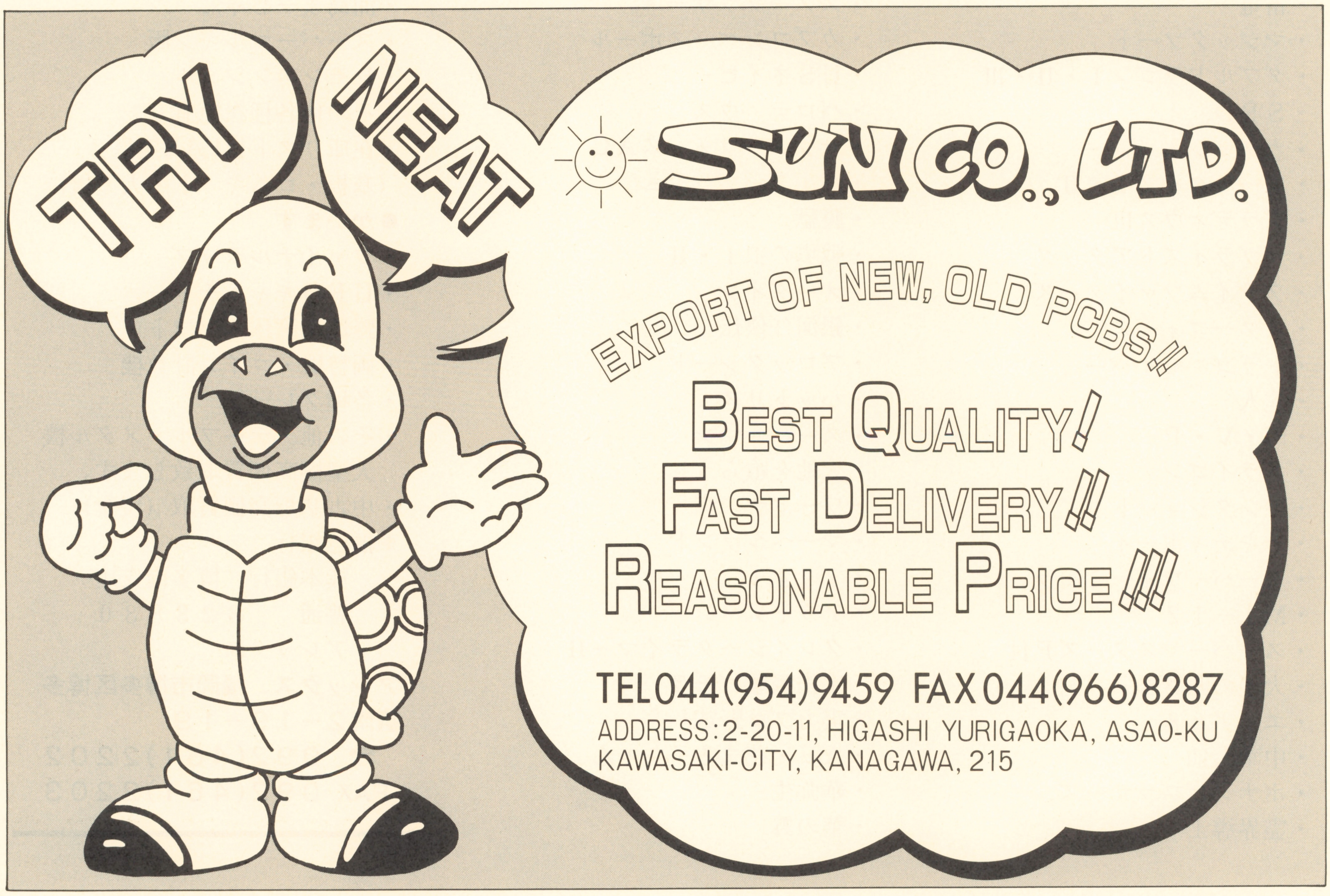
わ ・ワルキューレ
・ワードナーの森

WE EXPORT
USED P.C. BOARDS
Our P.C. Boards of
LOW PRICE and
HIGH QUALITY
CALL TELEPHONE PLEASE
UCHUDOU CO., Ltd.
6-2, Shimoiida 4-chome, Kita-ku, Nagoya Japan
TEL 052-916-1407
FAX 052-916-1502

●うります
・アイドル麻雀
・キャンパスハンティング
・７次元の妖精達
・麻雀学園Ｉ
・麻雀学園II
・麻雀スーパーマル禁版
・麻雀大予言
・麻雀夏物語
・麻雀ねるとん牌鯨団
・麻雀ファンクラブ
・麻雀遊技
・華折鶴
・１９４３
・あしたのジョー
・エアデュエル
・Ｆ１ドリーム
・究極タイガー
・クラックス
・功里金団
・コラムスＩ
・コラムスII
・コンバットライブス
・西遊降魔録
・スーパーフォーミュラ
・スノーブラザーズ
・スラップファイト
・大工の源さん
・達人
・テトリス
・パイプドリーム
・ハットリス
・パロディウスだ
・パンクショット
・ピットファイター
・ポンピングワールト
・メジャータイトル
・アーケードマシン各種
・ドライブゲーム各種
・バナナドリーム（メダル用）
・メダル機各種
（グローリー・セガ他）
・両替機各種
・メダルマスゲーム各種
・連射基板

●かいます
・ウィロー
・Ａ－ＪＡＸ
・ＭＩＡ
・エリア８８
・オーダイン
・カプコンボーリング（Ｐ付）
・ギャングウォーズ
・空牙
・クライムシティ
・クライムファイターズ
・グディウスII
・グラディウスIII
・サイコソルジャー
・鮫・鮫・鮫
・最後の忍道
・サンダークロス
・スーパーコントラ
・スーパーマン
・スーパーリアル魔ＰIII
・ストライダー飛龍
・ダッシュ野郎
・タスクフォースハリアー
・ＷＷＦスーパースターズ
・ハードパンチャー
・パックマニア
・バブルボブル
・ファイナルファイト
・ＵＡＧ
・雷電
・リングの王者
・ワーキューレの伝説

（有）サン・カンパニー　神奈川県川崎市麻生区東百合ケ丘２－２０－１１
☎ ０４４(９５４)９４５９
FAX ０４４(９６６)８２８７
TLX No. Ｊ－４７９８２



中古基板
売ります
買います

Alex
アレックス

TEL 092-461-2202
FAX 092-461-2203

〒812
福岡市博多区博多駅南2-19-19

●うります

・野球拳（アップライト筐体）
・　〃ソフト（P５～P10）
・ネオジオ（ハード&ソフト）
・コセムスⅠ・Ⅱ
・クイズ殿様の野望
・テトリス
・ワールドカップ90
・パイプドリーム
・雷牙
・飛翔鮫
・タートルズ
・チェルノブ
・雷電
・マジックソード
・ダブルドラゴンⅠ・Ⅱ・Ⅲ
・ＳＲＤ
・カダッシュ
・アールタイプⅠ・Ⅱ
・グラディウスⅢ
・サプライズドアタック
・クライムファイターズ
・スターフォース
・ドラゴンセイバー
・達人
・Ｍ・Ｖ・Ｐ
・トライゴン
・パンクショット
・チキチキボーイ
・スーパーフォーミュラ
・ＭＪ－１２
・スーパーマスターズＰ付
・大工の源さん
・エリア８８
・中華大仙
・ボナンザブラザーズ
・霊界導士
・ブラッドブラザーズ
・西遊降魔録
・ジョー&マック
・コンバットライブス
・ムーンウォーカー
・ＸＸミッション
・ツインビー
・ゲバラ
・ガンフロンティア
・イメージファイト
・迷宮島
・マスターオブウェポン
・エイリアンストーム
・怒Ⅲ
・ルナーク
・ハテナ？の大冒険
・ドラゴスピリット
・クラックス
・ブロックアウト
・ギャルズパニック
・ピストル大名の冒険
・ファイナルファイト
・エアバスター
・スカイスマッシャー
・サイコニックオスカー
・ドラゴンブリード
・スノーブラザーズ
・カプコンベースボール
・ＵＳネイビー
・パロディウス
・サンダーフォースＡＣ
・バルダーダッシュ
・脱獄
・戦場の狼Ⅰ・Ⅱ
・オーダイン
・銀河任侠伝
・ブロックシード
・ハットリス
・スーパーマン
・天地を喰らう
・ワードナの森
・マーベルランド
・１９４１
・アウトゾーン
・クレイジークライマーⅡ
・宇宙戦艦ゴモラ
・実力プロ野球
・ＡＶ・花まる子ちゃん
・華弥生
・華の舞
・華折鶴
・華吹雪

〈麻雀〉

・麻雀ビタミンＣ
・個人教授
・麻雀革命
・東京ギャル図鑑
・麻雀遊技
・キャンパスハンティング
・宇宙より愛を込めて
・麻雀ファンクラブ
・Ｇメン８９
・麻雀学園Ⅰ・Ⅱ
・麻雀ナンパストーリー
・レディハンター
・テレホン麻雀
・パニックスタジアム
・大霊界
・麻雀殺人事件
・麻雀カメラ小僧
・麻雀大予言
・トリプルウォーズⅠ・Ⅱ
・ＡＶ麻雀（ＰⅠ～ＰⅣ）
・アイドル麻雀放送局
・麻雀夏物語
・麻雀フライデー
・浦島まーじゃん
・スーパーマルキン版
・レモンエンジェル
・その他各種在庫有り
・在庫リストはFAX送信
（基板・ロムキット・大型機）

●かいます

・ファイナルラップ
・ＵＦＯキャッチャー
・野球拳筐体・ソフト
・両替機・コイン計数機
・各種クレーン
・その他、テーブル・メダル機
　大型機高価買取致します。
・中古基板高価買取（現金）

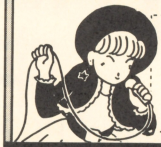
※振込銀行
　熊本銀行　博多南支店
　普通　　３２８８８０
　アレックス

アレックス　福岡市博多区博多
駅南２－１９－１９
☎ ０９２(４６１)２２０２
FAX ０９２(４６１)２２０３

●**うります**
・平成３年陽春大バーゲン
※特報
・ＷＧＰ（大・小）有（相談）
〈アップ型&コックピット型〉
・オーバーザトップ
・それいけホームラン
・スーパーゼビウス
・エンフォース
・ＧＰライダー（大・小有）
・トレトレボーイ
・パンチアウト
・スペスストレンジャー
・グランドリザーブ
・オープンスカイ
・ジャンスロ
・シューティングゾーン
・ラインオブファイャー
・ミラ25
・ティンクルティンクル
・トリプルウォーズ
・ニャンニャンパニック（ミニUP）
・ドラゴンフィーバー
・アイドル麻雀
・ダービーボール
・タイトーティンクルティンクル
・ジャトレ野球拳（標準型）
・フォートラックス（特価）１台のみ
〈基板〉
（ア～カ行）
・お雀子ハイスクール
・アルカノイド
・１９４２
・アミーゴ
・ウイッチダイス
・ガッツビー
・高校野球
・ギャラガ
・キューブリック
（サ～ナ行）
・サッカー
・スーパーリアル麻雀
・四川省
・ドラゴンフィーバー
・チャンピオンプロレス
（ハ行）
・バーディトライ
・バトルレーン
・パフォーマン
・バスター
・ハイパースポーツスペシャル
・花のもも子組
・ビッグプロレス
・ファイヤートラップ
・プロゴルフ
・プロテニス
・プレビリアン
・ファナライザー
・ファミリースタジアム
（マ～ラ）
・マリオブラザーズ
・ミステリアスストーン
・ミスタークーガー
・メインエベント
・ロードランナー
・ラブアタック
・ロボレス
・レイダース５
・レイベン
・麻雀学園
・鹿鳴館
・麻雀夏物語
〈最新基板〉
・ニャンニャンパニック
・モンスターレア
・華弥生
・エンフォース
・麻雀刺客
・ハイパースポーツ
・１９４２
・リアル麻雀
・エキサイトバイク
〈サブ基板〉
・ロードランナー・雀狂・雀王
・野球拳
・レーザーディスク
〈筐体〉
・18インチ筐体－格安売却
〈ロムのみ〉
・野球拳ソフト２セット
・アルカノイド
・リアル麻雀
・ハウスマヌカン
・エキサイトバイク
〈デコテープ〉
・プロゴルフ他－格安
〈輸入ビデオソフト〉
・ロッキー・ビートルズ・スリラー・スターウォーズ
（一流品のみ）
〈メダルゲーム〉
・ダービーホール
・ビックリフィーバー
〈その他〉
・琉球
・パイプドリーム
・クイズＨＱ
・アウトゾーン
・レモンエンジェル
・エアバスターズ
・ピストル大名の冒険
・花のあげまん
・四川省

●**かいます**
・ロケーション求む
・中古パターマシン（ＪＥＴ製）
・アーケードマシン
・一打逆転（ナムコ製）
・占いゲーム（ＪＥＴ製）
・他スポーツタイプ
※振込銀行先
富士銀行新宿支店
当座２９３６７
フロンティア産業（株）

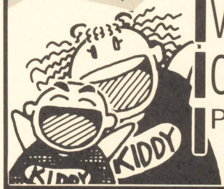
フロンティア産業㈱　東京都新宿区西新宿7-2-10栄立新宿ビル201号
☎ ０３(３３７１)３７４６
FAX０３(３３６５)１４２４

カラオケルーム
企画・販売承ります。

千日前・味園B1
"VIP STAR"にて
一例がご覧になれます。
大阪サービス販売株式会社
大阪市浪速区元町1-12-17
TEL06-647-8733
FAX06-647-5492

●うります
・コンバットライブス
・スノーブラザーズ
・TMNT
・カダッシュ
・ダークシール
・ボナンザブラザーズ
・ハートパンチャー
・トライゴン
・天地を喰らう
・ラフレーサー
・ゼロウィング
・アウトゾーン
・ダブルドラゴンIII
・テトリス
・トリオザパンチ
・スカイアドベンチャー
・ドラゴン忍者

●かいます
・イシターの復活
・ドルアーガーの塔
・フォゾン
・トイポップ
・バラデューク
・パックランド
・リブルラブル
・ホッピングマッピー
・ディグダグII
・マッピー
・ボスコニアン
・ギャプラス
・スプラッターハウス
・ワルキューレの伝説
・グラディウス
・サラマンダ
・ライフフォース
・グラデュースII
・グラデュースIII
・悪魔城ドラキュラ
・餓流禍
・コントラ
・スーパーコントラ
・サンダークロス
・クライムファイター
・恋のホットロック
・トライゴン
・パロディウスだ
・大旋風
・達人
・黄金の城
・飛翔鮫
・究極タイガー
・ヘビーユニット
・スーパーマン
・クライムシティ
・ヴォルフィード
・マスターオブウエポン
・ポラリス
・ダンプ松本
・ファンタジーゾーン
・ファンタジーゾーンII
・フリッキー
・アッポー
・ゴールデンアックス
・原始島
・ストリートスマート
・魔界村
・大魔界村
・ストリートファイター
・ファイナルファイト
・1943
・ガンスモーク
・闘いの挽歌
・ドカベン
・トップシークレット
・虎への道
・ブラックドラゴン
・魔界伝説
・バルトリック
・P－47
・ロッドランド
・ぶたさん
・銀河任侠伝
・雷電
・アルゴスの戦士
・ジェミニウイング
・スーパースターズ
・西遊降魔録
・ダブルドラゴン
・ダブルドラゴンII
・ウイズ

㈱トライ　千葉県松戸市新松戸南1丁目365 荒川グリーンビル205
☎ 0473(48)3880㈹
FAX 0473(48)3885

ALL TYPES USED
RECONDITIONED AMUSEMENT MACHINES
KIDDY RIDES
VIDEO GAMES
CRANES
PAYOUT MACHINES etc.


CLOVER CORPORATION
GREEN PARK, 12, AYASE, 6-31-12, ADACHI-KU, TOKYO, 121, JAPAN.
TEL 81-3-3628-0211 FAX 81-3-3628-0267

USED P.C. BOARDS FOR SALE
中古基板買います。
MANY POPULAR GAMES IN STOCK CALL US TODAY
FOR UNBEATABLE PRICES
「TRY」INC. 株式会社トライ
2F Arakawa Green Bldg., 1-365, Shinmatsudo-Minami, Matsudo-shi, Chiba 270, JAPAN.
TEL:0473-48-3880 FAX:0473-48-3885 O.D. CHIBACOGYO-BANK 241-3178291

●うります

〈基板〉

・ムスタング
・ムーンウォーカー
・達人
・フラッシュポイント
・アルカノイド
・麻雀バナナドリーム
・G～77、9フィーバー
・ドラゴンブリード
・ウイッシ
・1941

〈筐体〉

・両替機（ダイドー）
・メダル貸出機（SBGA）
・レーザーゴースト
・ノックダウン90
・パラダイスアレイ
・ファンタステックドーム
・ジャンケン物語
・ゴールデンダービー
・ドリーミーホール
・ミラー26
・デジタルフィーバー
・ホームラン競争
・ダイダマン
・スーパーエレファント
・SBGAIPOシティテーブル26
・カプコンステイタス
・カプコンNEWコンセプト
・カプコンコンセプト
・両替機BCN-1500
・ミスターバットマン
・立型18筐体
・ドラゴンフィーバー
・オーバーザトップ（すもう）
・WGP
・キャンディ26インチUP型
・ネオジオ25インチUP型
・キャンディ18インチUP型
・アフターバーナーDX
・サンダーブレード
・パワードリフト
・ハングオン
・スーパーエレファントマン（クレーン）
・コナミマルチ筐体
・コナミ20
・ラッキークレーン
・カプセルゴルフ
・アウトラン（SC）
・タッチダウンフィーバー
・カプコンボーリング
・ブラックホール
・カシオ18テーブル（黒）
・カシオ18テーブル（白）
・ワニワニパニック
・エキサイティングベースB
・デジタルBXⅢ

㈲サムコ通商　東京都目黒区三田2－7－9－105
☎03(5704)1739
FAX03(3760)2035

新売　中買

レジャー施設経営・管理・運営
各種ゲーム機販売・買取

有限会社サムコ通商
〒153 東京都目黒区三田2-7-9-105
TEL 03(5704)1739
FAX 03(3760)2035

Why pay more? Try our service & prices for New/Used Boards.

—— Press the Button for Attractive List!! ——
727-39-2113(FAX), 727-39-2112(TEL)

G. M. ENTERPRISES
SINCE 1985

3-14-4, Kibougaoka, Toyono-cho,
Osaka 563, Japan.

中古基板高価買受致します。
リストをFAXして下さい。折返し値付け致します。販売も致します。

G.M.エンタープライゼス
〒563 大阪府豊能郡豊能町希望ヶ丘3丁目14−4
Fax:0727-39-2113 Tel:0727-39-2112

- グラディウス
- ギャラクティックウォリアーズ
- グラディウスⅡ
- 黄金の城
- 源平討魔伝
- ギャングウォーズ
- グラディウスⅢ
- ゲイングランド
- ギガンデス
- ガントレット
- ハレーズコメット
- ハードパンチャー
- ヘルファイヤー
- 悪魔城ドラキュラ
- ヘビーバレル
- 破兆
- ハットリス
- ホレホレ大作戦
- 怒
- インディージョーンズ
- 伊賀忍術伝
- イメージファイト
- インセクターX
- 功里金団
- 火激
- クラックス
- アレスの翼
- ライフフォース
- ラビリンスランナー
- 最後の忍道
- ラストデュアル
- リブルラブル
- ロードオブキング
- Mr.ヘリの大冒険
- リングの王者
- マスターオブウエポン
- モンスターレア
- ＭＩＡ
- メガブラスト
- ミッドナイトレジスタンス
- メルヘンメイズ
- ＭＶＰ
- １９４２
- １９４３
- １９４３改
- ニューラリーX
- ニュージーランドストーリー
- 忍者龍剣伝
- ネクストスペース
- オメガファイター
- パックランド
- サイコニクスオスカー
- Ｐ－47
- ポケットギャル
- 脱獄
- 原始島
- パックマニア
- フリップル
- パッシングショット
- パズニック
- ポンピングワールド
- プラスアルファ
- カルテットⅡ
- アルゴスの戦士
- Ｒタイプ
- ローリングサンダー
- ラビオレプス
- ラッシュ&クラッシュ
- イシターの復活
- レイメイズ
- ラスタンサーガ
- レインボーアイランド
- ロンパーズ
- ロボコップ
- ラスタンサーガⅡ
- ダッシュ野郎
- ＲタイプⅡ
- ＲＦ－２
- 陸海空
- スカイソルジャー
- シルクワーム
- サラマンダー
- スーパーコントラ
- スカイキッドＤＸ
- 上海
- ストリートファイター
- ＳＲＤ
- 忍
- スクランブルスピリット
- スーパーマン
- 天聖龍
- ストリートスマート
- スーパーバレーボール
- 上海Ⅱ
- スカイアドベンチャー
- ＳＡＲ
- シークレットエージェント
- スーパーフォーミュラ
- ツインビー
- 究極タイガー
- 闘いの挽歌
- タイガーヘリ
- 虎への道
- ツインイーグル
- サンダークロス
- 達人
- トンマ
- 大旋風
- タクスフォースハリヤー
- ＪＵＪＵ伝説
- タフターフ
- トリオザパンチ
- 特殊部隊ＵＡＧ
- ＵＳクラシック
- 究極のオセロ
- ワンダーボーイ
- ワンダーモモ
- ワードナーの森
- ワールドスタジアム
- ワールドコート
- レッスルウォー
- ワイルドファング
- ワールドスタジアム89
- ワンダープラネット
- ＸＸミッション
- Ｘマルチプライ
- 妖怪道中記
- ゼロウイング

＊通信販売もいたします。お気軽にお電話下さい。

㈱ケイアンドユウ商会　東大阪市高井田本通５丁目２
☎ 06（783）６３６２

不要
中古基板
まとめて
買取ります
株式会社ケイアンドユウ商会
〒577 東大阪市高井田本通５丁目２番
☎ 06-783-6362・FAX 06-783-6347

★売ります・買いますの〆切は毎月５日です。
下記究 FAX等で原稿をお送り下さい。
FAX 06-834-4839

うります&かいます ④

●うります

・怪傑やんちゃ丸
・迷宮島
・スタジアムヒーロー
・妖獣伝
・アテナ
・ウイッツ
・Ａ－ＪＡＸ
・飛鳥&飛鳥
・アレックスキッド
・アクトフェンサー
・アクションファイター
・アトミックロボキッド
・アルバレスター
・エアバスター
・エイリアンシンドローム
・バブルボブル
・バミューダトライアングル
・ブラックドラゴン
・ビーチバレーボール
・ベラボーマン
・クォース
・地獄めぐり
・ブラストオフ
・メインスタジアム
・バーディトライ
・ベイルート
・ブロックアウト
・実力プロ野球
・ブロクシード
・コントラ
・キャプテンシルバー
・チェルノブ
・航空騎兵物語
・カベール
・クレイジーコップ
・コブラコマンド
・中華大仙
・カプコンボーリング
・クラックダウン
・キャッスルオブドラゴン
・キューブリック
・チャンピオンレスラー
・カプコンワールド
・ギャリバー50
・ハテナの大冒険
・コラムス
・ダブルドラゴン
・ドラゴン忍者
・ダブルドリブル
・ドラゴンスピリット
・ダブルドラゴン2
・ドラゴンブリード
・ホラーストーリー
・ダライアス
・目撃
・ダンプ松本
・ドンドコドン
・ＤＪボーイ
・餓流禍
・ドラゴンパンチ
・イースワット
・飛翔鮫
・フラッグアタック
・ファンタジーゾーン
・Ｆ－１ドリーム
・フェイスオフ
・ファイティングファンタジー
・フラッシュポイント
・ファイティングホーク
・究極のストライカー
・魔界村
・ゲバラ
・魔境戦士
・ジェミニウイング

FAMILY GAME
P, C, BOARD
JUNK BOARDS
CASINO
ROULETTE
SNOOKER
JUKE BOX
ELECTRIC PARTS
COMPLETE KIT
BILLIARD TABLE
GAME PARTS

IF YOU ARE LOOKING FOR SOMETHING TO IMPORT FROM JAPAN, OR TRYING TO SELL YOUR PRODUCTS……

RING OUR BELL NOW!!

YOU WILL FIND OUT THE ANSWERS THROUGH OUR WIDE COMMUNICATION!

K and U Co., Ltd.

5-2, TAKAIDA HONDORI
HIGASHI OSAKASHI OSAKA, JAPAN
TEL: 06-783-6362 FAX: 06-783-6347
TLX: 527-7834 KANDU J
OUR BANK: SANWA BANK HIGASHIOSAKA BRANCH
(ACC/324324)

・クォース
・達人
・大旋風
・ＵＡＧ
・どんどこどん
・チャンピオンレスラー
・ボルフィールド
・メガブラスト
・鮫！鮫！鮫！
・ＷＷＦスーパースターズ
・クラックダウン
・スーパーコントラ
・パズニック
・クライムシティ
・バブルボブル
・ファイナルブロー
・ワルキューレの伝説
・リブルラブル
・システムⅠ
・トイポップ
・エアバスター
・ポールポジション
・パックランド
・ワルキューレの伝説 ROM
・スプラッターハウス
・マーベルランド
・システムⅡ
・フェリオス
・ファイナルファイト
・大魔界村
・天地を喰らう
・カプコンボーリング
・ウイロー
・エリア88
・１９４１
・ストライダー飛龍
・ギャングウォーズ
・原始島
・スカイソルジャー
・スカイアドベンチャー
・クルードバスター
・空牙
・ミッドナイトレジスタンス(パネル付)
・シャドーダンサー
・ゴールデンＡＸＥ
・ゴールデンAXEサブボード
・テトリス
・ＤＪボーイ
・ワールドカップ90
・ストリートスマート
・最後の忍道
・Ｍｒヘリ
・ＲタイプⅡ
・トンマ
・イメージファイト
・ドラゴンブリード
・タスクフォースハリアー
・ＡＶ麻雀
・ジャレコ
・ビッグラン
・アップライトタイプ
価格応談
・中古基板多数買取り致します。現金仕入・即日振込
・当店では下取りも行っております。
・その他リストにない基板もすぐに探せますのでお気軽に電話して下さい。
＊年中無休　10：00～7：00
＊振込先
　三和銀行　恵美須支店
　普通　３５０４３０６
　（株）秀　和

ソフトランド秀和　大阪市浪速区日本橋5-12-9　でんき会館3F
☎06(649)7177(マニア専用)

●うります
・宇宙より愛をこめて
・大霊界
・熱局雀士
・麻雀お雀子館
・麻雀狂時代
・麻雀シスターズ
・麻雀夏物語
・麻雀放浪記
・麻雀真由美ちゃん
・麻雀ビタミンＣ
・奇々怪界
・パズニック
・ファイティングホーク
・フリップル
・バルーンブラザーズ
・パイプドリーム
・ディグダグ
・ディグダグII
・アッポー
・クラックダウン
・コラムスII
・シャドウダンサー
・バンクパニック
・フリーキック
・ブロックシード
・ムーンウォーカー
・エイリアンズ
・少林寺への道
・スーパーバスケットボール
・パンクショット
・ブラックドラゴン
・カントリークラブ
・パドルマニア
・バトルフィールド
・サプライズアタック
・スーパークロスII
・スーパーハング
・エドワードランディ
・スパイナルブレーカーズ
・メガブラスト（Ｆ２・ＳＵＢ）
・クイズＨＱ（Ｆ２・ＳＵＢ）
・クイズ捕物帳（Ｆ２・ＳＵＢ）
※ＰＣＢは３月１１日現在の在庫です。
※価格につきましてはＴＥＬにてお問合わせ下さい。

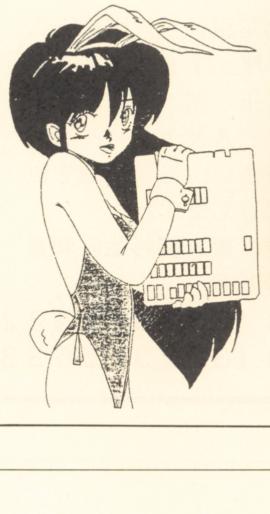
技術と情報を誠意で
ゲーム機器リース・販売・改造・修理
有限会社 アスパック
〒156 東京都世田谷区赤堤4-48-11
小林ビル2F
TEL 03-3322-8223
FAX 03-3322-8224
FAXは24時間受付OK!!

★売ります・買いますの〆切は毎月５日です。
下記宛 FAX等で原稿をお送り下さい。
FAX 06-834-4839

うります&かいます ②

●うります
・野球拳
・ダブルＧＰ
・あしたのジョー
・Ｒタイプ
・ＲタイプⅡ
・アルゴス
・アクトフェンサー
・アレスの翼
・アテナ
・怒Ⅲ
・１９４３改
・グラディウスⅢ
・Ｘマルチプライ
・火激
・奇々怪界
・ギャラガ88
・グラディウス
・源平討魔伝
・子連れ狼
・サイコニックオスカー
・サイドアーム
・スカイアドベンチャー
・スクランブルスピリット
・スプラッターハウス
・戦場の狼
・戦場の狼Ⅱ
・ワルキューレの伝説
・中華大仙
・グラディウスⅡ
・ボルフィールド
・ポンピングワールド
・ダライアス
・タッチダウンフィーバー
・テトリス
・虎への道
・ドラゴンブリード
・ドラゴンバスター
・ドッジボール
・忍者龍剣伝
・バーニングホース
・バーディトライ
・ハレーズコメット
・バラデューク
・バルガス
・パックマニア
・フェリオス
・フリッキー
・ヘビーユニット
・ヘルファイヤー
・ホラーストーリー
・マッピー
・魔魁伝説
・リブルラブル
・ロードランナーⅠ～Ⅳ
・ロボコップ
・ワンダーモモ
・ワールドコート
《麻雀》
・麻雀学園Ⅰ
・麻雀学園Ⅱ
・スーパーリアル麻雀Ⅱ
・　〃　Ⅲ
・ギャルの告白
・麻雀刺客
・麻雀フライデー
・テレフォン麻雀
・高画質専用モニター
・コントロールBOX SVG-8
●かいます
・ガルカ
・サラマンダ
・サンダークロス
・グラディウスⅡ
・クライムファイター

誰もが使いこなせる、
カンタン操作。
NRF-550
超小型紙幣計算機
魅力の価格で新登場
標準価格 ￥230,000
好評発売中

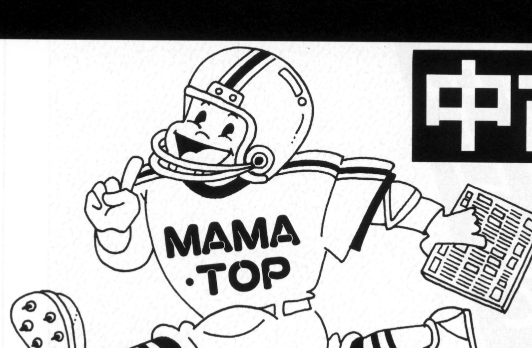

P.C.B. FOR SALE!!
RING OUR BELL NOW!!
06-632-6644
FAX 06-649-7222
5-12-9 NIHONBASHI NANIWA-KU OSAKA JAPAN
株式会社 秀和 SHUWA CORPORATION

●うります
・コードレスTV監視カメラ
（センター内、防犯用）
〈各種基板〉
・ファイナルファイト
・ドラゴンセイバー
・ワルキューレの伝説
・雷牙
・ローラーゲームズ
・エドワードランディ
・スパイナルブレイヤー
・バンダイク
・ヒットジアイス
・戦場の狼II
・アサルト（パ付）
・球界道中記
・バーニングフォース
・アベールランド
・１９４１
・ジョー&マック
・チキチキボーイ
・天地を喰らう
・ニモ
・ブラットブラザース
・マジックソード
・ピットファイター
・パロディウスだ！
・クイズ殿様の野望（パ付）
・ギャルズパニック
・スーパースターズ
・クイズHQ（パ付）
・ミズバクの大冒険
・スカイスマッシャー
・大魔界村
・パンクショット
・クイズ捕物帖（パ付）
・キャメルトライ
・タートルズ
・スーパーパング
・メジャータイトル
・ワールドカップ90
・ワールドスタジアム90
・メガブラスト
・ピストル大名の冒険
・ドンドコドン
・ギャラガ88
・バイオレンスファイト
・ゲイングランド
・スプラッターハウス
・倉庫番
・スーパーフォーミュラ
・アウトゾーン
・ＳＤＩ（パ付）
・クライムファイターズ
・サンダーフォックス
・スーパーバーガータイム
・サンダーフォースＡＣ
・トライゴン
・エイリアンズ
・Ｓ．Ａ．Ｒ
・タイムスキャナー（パ付）
・ダブルドラゴンIII
・テトリス
・グラディウスIII
・クラックダウン
・ドラゴンスピリッツ
・ブラストオフ
・ワールドスタジアム89
・ハードパンチャー
・パラメデス
・ロストワールド（パ付）
・キューブリック
・グラディウスII
・クルードバスター
・忍者龍剣伝（レバー付）
・ボナンザブラザーズ
・エイリアンストーム
・ＭＶＰ
・サンダー&ライトニング
・ダークシール
・ブロックシード
・ロットランド
・達人
・Ｒ－ＴＹＰII
・ガダッシュ
・ギャングウォーズ
・コラムスII
・宇宙戦艦ゴモラ
・コンバットライブス
・ザロードオブキング
・上海II
・Ｐ－４７
・実力プロ野球
・ダッシュ野郎
・パイプドリーム
・ムスタング
・ライフフォース
・ラスタンサーガII
・琉球
・サラマンダ
〈メダル　麻雀用〉
・ラッキー37
・チェリーボーナス
・ラブチャンスゴールド
・台湾麻雀
・スーパーフィーバー
〈麻雀基板〉
・ＡＶ麻雀
・チャンネルズームイン麻雀
・バニラシンドローム
・麻雀ダイヤルＱ２
・禁じられた遊び
・赤麻雀
・７次元の妖精達
・大予言
・麻雀レモンエンジェル
・麻雀革命
・一発逆転
・アマンドピンキー（ベット）
・麻雀ファンクラブ
・麻雀夏物語
・ロイヤル麻雀
・アイドル麻雀放送局
・スーパーリアルＰII
・レディハンター
・真打（ベット）
・雀荘（ベット）
・雀卓（ベット）
・麻雀デリンジャー
・麻雀フライデー
・麻雀遊戯
・ぱにっくスタジアム
・キャンパスハンテング
・トリプルウォーズ
・ギャルの告白
・個人教授
・麻雀アカデミー
・Ｇメン89
・おとなの麻雀
・カメラ小僧
※その他低価格麻雀多数あり。
※振込口座
第一勧業銀行　代田橋支店
普通口座　１３４７３２１
（株）玉　屋
※御住所かＦＡＸナンバーをお知らせ下さい。最新情報を無料でお届けします。

（株）玉屋　東京都杉並区和泉2丁目1番26号
☎ 03（3323）5522
FAX 03（3323）5533

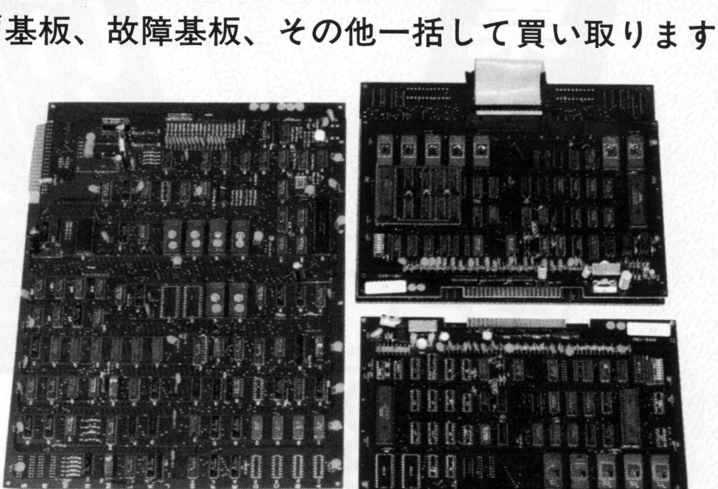
新製品から中古まで
基板お探しの方
お任せ下さい!!
当社では販売、買取リストを随時発行しております。御希望の方は、御住所、又はFAXナンバーをお知らせ下さい。早急に発送・発信致します。
正社員募集中!
TEL 03(3323)5522(代)
お電話下さい!
PCB
御住所かFAXナンバーをお知らせ下さい。最新情報をお届けします。
Heart To Heart 玉屋
★どんな基板でも買い取ります!★
豊富な在庫で御要望にお応えします。中古基板は常時在庫3000枚。低価格基板多数。
現金一括買取致します。不人気基板・故障基板、その他どんな基板でも1枚から受付けております。
パネル等パーツ類・ゲームに関する物は全て揃います。お気軽にお問い合わせ下さい。
信頼と実績で御奉仕する基板売買のトータル・アドバイザー
株式会社 玉屋
〒168 東京都杉並区和泉2−1−26
TEL.03(3323)5522(代)
FAX.03(3323)5533
〔振込口座〕
第一勧業銀行
代田橋支店
(普)1347321
(株)玉屋

WE SELL ANY KINDS OF USED ORIGINAL PCBS AND COMPLETE MACHINE AS DEPARTMENT STORE.



中古基盤 買います 売ります

● くず基板、故障基板、その他一括して買い取ります。



ぬいぐるみ 25,000円（消費税込み）
100個（大(15～22cm) 80個・中(10～14cm) 20個）

大型機・メダル機（中古） 買います 売ります

WE ALWAYS HAVE LARGE QUANTITIES IN STOCK.

PLEASE CONTACT US AS SOON AS POSSIBLE.

MAMA·TOP CORPORATION

1-7-8 HIGASHICHIYODA SHIZUOKA CITY
420JAPAN

㈲ママトップ 本社 〒420静岡市東千代田1-7-8 TEL 0542-63-9373（代表）
FAX 0542-63-9374 TLX 3962-555·TOPPU-J

JAPAN

売上データと現場の動向

（2月下旬～3月上旬）

ロケーション別業況

㊔情報満載！知りたいニュース・気になるデータ、ロケーションの声が生きてます。

前年比10～40%増と大健闘のロケも。

長期展開も予測され、様々な懸念の絶えなかった湾岸戦争も漸く終結を迎え、日常生活面では既に何事もなかったように平静さを取り戻しつつある。

自粛気味だった各企業も痺れをきらしたかのように原状復帰の体制に入り、各方面に於いて尽力している様子が窺える。

とはいえ、周知のように戦争開始以前から各企業とも口を揃えたかのように「今暫くは設備投資縮小の方向に」と発表していた。

そんな折、湾岸戦争の終結が企業の設備投資計画や景気先行きにどう影響するかを把握するため、それらについてのアンケート調査がいろいろな機関で実施された。ある調査結果によると、「湾岸戦争前に策定された計画は変更する予定がない」という企業が大多数を占め同時に91年度の景気見通しは「現在よりも後退するだろう」という意見が過半数を超えている。つまり、湾岸戦争そのものよりも、景気観によって投資を抑えている企業が多いことを示している。

この意見の中には、レジャー・サービス関連の企業も多く含まれているそうなのだが、現在の当業界を見渡してみるとロケーションのスクラップ・アンド・ビルドや新規店舗などが続々と見られるため、まだその兆候を実際に感じるのは難しい。その反面、業界内各企業の今後の動向が非常に注目される局面だといえる。

クイズ殿様の野望とクイズ宿題をわすれました、の両クイズものが上位を独占。

さて、今期は恒例の「AOU91エキスポ」が開催され、特筆するほどの新製品は見当たらなかったものの、即戦力としては有効だと思われる新製品は多く、各オペレーターの厳しいチェックの目をパスした製品もかなりあったのではないだろうか。

ロケ別の売上げについては、どうしても伸び悩みが目立つ時期ではあるが、今回取材した結果では前年度比10～40%増というロケが意外に多く、「(落ち込む時期ではあるが)上昇気流に乗ってはいるのだから、経営努力を怠らなければ確実に伸ばすことはできる」という精力的な意見も複数聞かれた。

機種別では、前期に続き好調の**クイズ殿様の野望**(カプコン)とセガ初のクイズゲームである**クイズ宿題をわすれました**が上位を独占し、既に長期稼働優良ゲームとの呼び声も高い。しかし、来期には、**ゆうゆのクイズでGOGO!**(タイトー)も登場する予定で「少しクイズゲームが出すぎでは?」との意見も。そのほか、**出たな!!ツインビー**(コナミ)や**ルナーク**(タイトー)が活躍。あとはエス・エヌ・ケイの**戦国伝承**と**キング・オブ・ザ・モンスターズ**の出足が良好といったところ。

ストリートファイターII、来期にはトップグループ入りか。

まだ発売されたばかりでランキングは低いが、来期トップグループに躍り出るだろうとみられているのが、カプコンの**ストリートファイターII**。**テトリス**(セガ)は人気を維持しているが、遂に**コラムス、II**(セガ)に下降線の兆しが見られはじめた。しかし、ファンの層も厚いだけにそう急激な落ち込

噂のマシン

◆AOUエキスポも無事に幕を閉じ、春の商戦に向けて今期も各社から力作、話題作が目白押しで登場する予定だ。まずセガからは、ガマを主人公に生態系をシミュレートして、生き物や自然の表情を細やかに表現したエコロジカル・カートウーン（漫画）ゲーム、**リビット**が登場。
◆彼女を救うため、様々な敵に乗り移りながら闘っていくアクションゲーム、**ファンタズム**がジャレコから。
◆テクモからは、ビデオゲームでフリッパーの面白さを忠実に再現した**スーパーピンボールアクション**と、4月10日頃には合体攻撃が可能な本格的シューティングゲームの**S. T. G〈ストライクガンナー〉**（開発元アテナ）を発売する予定。
◆ロケテスト中のものでは、バンプレストの**ウルトラマン**が幅広い客層で人気を集めている。また、タイトーのリアルアクションサッカーゲーム、**ハットトリックヒーロー**やアイスホッケーゲームの**ヒットジアイス**など、スポーツゲームの状況も良好。

MONTHLY RANKING (10th. Mar.)

ビデオゲーム (TABLE VIDEO GAMES)

順位	タイトル	メーカー	得点
①	クイズ殿様の野望 Quiz Tonosama No Yabou	（カプコン） (Capcom)	168
②	クイズ宿題をわすれました Quiz Shukudai wo Wasuremashita	（セガ・エンタープライゼス） (Sega)	142
③	出たな!!ツインビー Bells and Whistles	（コナミ） (Konami)	112
④	ルナーク Runark	（タイトー） (Taito)	60
④	ファイナルファイト Final Fight	（カプコン） (Capcom)	60
⑥	雷電 Raiden	（セイブ開発） (Seibu)	58
⑦	ストリートファイターII Street Fighter II	（カプコン） (Capcom)	54
⑧	LD麻雀マリンブルーの瞳 Mahjong Marineblue No Hitomi	（日本物産） (Nichibutsu)	52
⑨	テトリス Tetris	（セガ・エンタープライゼス） (Sega)	45
⑩	キング・オブ・ザ・モンスターズ King of the Monsters	（エス・エヌ・ケイ） (SNK)	40

コクピット／アップライト (COCKPIT/UPRIGHT VIDEO GAMES)

順位	タイトル	メーカー	得点
①	ファイナルラップ2 Final Lap 2	（ナムコ） (Namco)	152
②	GP ライダー GP Rider	（セガ・エンタープライゼス） (Sega)	102
③	ラッドモビール Rad Mobile	（セガ・エンタープライゼス） (Sega)	82
④	スーパーモナコ GP Super Monaco GP	（セガ・エンタープライゼス） (Sega)	80
⑤	G-L.O.C. G-L.O.C.	（セガ・エンタープライゼス） (Sega)	73

総合順位は、下のロケ別売上表および、返送された「売上調査ハガキ」の1位10点〜10位1点、◎○1点として換算し、合計得点によりランク付けしたものです。

3月10日　現在のインカム順位

機種名 ＼ オペレーター（地域）	クイズ殿様の野望	クイズ宿題をわすれました	ルナーク	出たな!!ツインビー	ストリートファイターII	ヒットジアイス	雷牙	雷電	キング・オブ・ザ・モンスターズ	ファイナルファイト	バンダイク	剣豪	コラムス	コラムスII	テトリス	ガンフロンティア	ワールドスタジアム'90	ピットファイター	ギャルズパニック	ブラッドブラザーズ
A 北海道	2	3	8	4	1					5					9		7		6	
B 東北	1	2	3	5				8	7	4					9				10	
C 関東	1			3			7			4					6		8			
D 関東	4	2	5	6			8	10									9			
E 関東	3	2	4	6				10		5			7		9					
F 関東	1	2	3	5		9	10	8	7											
G 関東	1	3	9	5	2				4			7	10							
H 中部	1	2	8	4	3			10	6	5				7	9					
I 中部	2	1	5	3					10					6	7	4				
J 京阪神	2	1	10	6				7		9				3	5		4			8
K 京阪神	2			4	1			3		6					5					
L 京阪神	10								4	6			1	5	9			7		
M 京阪神	2	1			4	10		6		8						9				
N 京阪神	7	1		2				4	10				5				8			
O 京阪神	1	2	7	3		9		4			8	6	5		10					
P 中国	5	4	7	2	1		6	3					8		9					
Q 中国	1	6											3	10	4		5			
R 四国	2	1		4				5	6	3		8							7	
S 九州	1		3								9	10			7			2	4	5
T 九州	3	1		2				7	5	6				8						

機種名 ＼ オペレーター（地域）	エスケープキッズ	パンクショット	サンダー&ライトニング	上海II	U.S.ネイビー	スカイスマッシャー	クイズH.Q.	MVP	メジャータイトル	パロディウスだ！	麻雀ダイヤルQ2	LD麻雀マリンブルーの瞳	AV花札花まる子ちゃん	ギャルの一番しぼり	麻雀スーパー(禁)版	花のエンジェルフェイス	やんちゃな子猫	花のあげまん	AV2麻雀ベイブリッジの聖女
A 北海道						10													
B 東北				6															
C 関東					10						9	2		5					
D 関東												3				7			1
E 関東												1							8
F 関東												4							6
G 関東		8				6													
H 中部																			
I 中部													9	8					
J 京阪神																			
K 京阪神							8			7				10	9				
L 京阪神								2	3	8									
M 京阪神											7	3				5			
N 京阪神											9						6	3	
O 京阪神																			
P 中国																			10
Q 中国			8	9							7	2							
R 四国	9							10											
S 九州	6	8																	
T 九州											9	10							

機種名 ＼ オペレーター（地域）	R360	ファイナルラップ2	ソニックブラストマン	ラッドモビール	ドライバーズアイ	GPライダー	スーパーモナコGP	シスコヒート	スペースガン	ハードドライビン	G-L.O.C.	ノックダウン'90	チェイスH.Q.
A 北海道		2	1			3	5			4			
B 東北		3				2			5		4	1	
C 関東						1	3	2			4		5
D 関東		4		2	1	3		5					
E 関東		2	1			3			4			5	
F 関東				1					5		4	2	3
G 関東	1	3		4	2			5					
H 中部		2		1			3	5	4				
I 中部		2				1		3			5		4
J 京阪神	1	3	4	2		5							
K 京阪神		2		3	1						5		4
L 京阪神		1						3	2		4		5
M 京阪神		2		1		3	4				5		
N 京阪神		1					2		3		4		5
O 京阪神		3				1	2		4			5	
P 中国		2		1		3	4			5			
Q 中国		1				2	3	5			4		
R 四国		1	2				3	4			5		
S 九州							1		2	4		3	5
T 九州		1		2		3			5		4		

◎は安定収入機　○ 準安定収入機　△ 期待機

ファイナルラップ2とGPライダーの人気衰えず。ラッドモビールが猛追の勢い。

みは考えにくい。

ロケによってややバラつきが見られるのが、**エスケープキッズ**（コナミ）や**剣豪**（アイレム）、**ガンフロンティア**（タイトー）、**ブラッドブラザーズ**（TAD／テクモ）といった機種。どれも個性が強いだけにロケを選んでしまうようだ。

大型機で高人気なのは、依然として**ファイナルラップ2**（ナムコ）と**GPライダー**（セガ）。それに、**ラッドモビール**（セガ）が勢いよく登場、来期の動きが気になるが、「ギアがないのがネック」という声もある。

更に**レーシングビート**（タイトー）と**ウイニングラン91**（ナムコ）も3月中には各ロケに姿を見せる予定で、ドライブゲームからも目が離せない。

限定発売ということもあり設置台数は少ないが、**ドライバーズアイ**（ナムコ）も健闘している。1プレイ料金は200〜300円とロケによって異なるが、1日平均5万〜6万円のインカムをあげるロケも。

セガの**A.B.COP**は早くも伸び悩みぎみ、**スペースガン**（タイトー）や**レーザーゴースト**（セガ）といったガンゲームも苦戦を強いられている。

UFOキャッチャー（セガ）などのクレーンゲームは言うまでもなく店内ダントツの人気。キャラクターもののほかで最近気になるのは、不透明の袋でお洒落にラッピングされた景品。中身がみえない点と可愛らしさが女の子にウケているとか・・・。とにかく、プライズものはアイディア勝負であり、ぬいぐるみ以外の商品の登場もどんどん歓迎したい。

春休みで、こどもシングルロケはやや回復へ。

春休みに入りこどもシングルロケーションは、やや持ち直し気味の状態へと戻っている。ロケーションでも久しぶりに多くのこども達を見た。天候も比較的恵まれ、穏やかな日が続いたことも、こどもシングルロケーションには幸いしたようだ。

しかし、相変わらず基板ソフトの人気は悪いようだ。低学年のこどもを対象にしたメダル機などはまだマシなようだが、基板ソフトの方は悪く一段とビデオゲーム機離れが進んでいるようだ。

衛星放送の営業開始でこどもシングルロケの環境は一段と厳しく。

こどもシングルロケーションを取り巻く環境は、家庭の大型テレビで楽しむファミコンなどの出現で益々厳しいものになってきているが、今年はそれが更に一段と厳しい環境へと向かうようだ。

今年の春から衛星放送が本格的な営業を開始する。月額二千円の視聴料を払えば最新の映画やスポーツイベントが見られるというもので、予想を上回る加入申し込みがあったという。

ビデオレンタル店などは、衛星放送の開始で、大きな影響を受けると予想されているが、テレビ局界もまた影響を免れることはできないようだ。

ファミコンが爆発的な勢いで売れ続けていた時、あるテレビマンは、テレビ局界全体が、ファミコンに視聴率を喰われる、と嘆いていた。今度の衛星放送の開始でも、従来、テレビ局が流していた番組を見ないで、衛星放送をということは当然起こるだろう。

特に新しいものを好む若者たちにとっては、衛星放送は新しいトレンドのひとつになりつつある。映画やスポーツ番組だけではなく、若者に人気の高い海外の音楽番組も常時放送されるだけに人気は今後益々高まっていくだろう。

そして、これがビデオレンタル業界やテレビ局界のみならずゲーム業界にも大きな影響を及ぼすのではないかと危惧するのである。いや、今直ぐというわけではないだろうが、間違いなく影響は出てくるだろう。

衛星放送の開始は、映画、スポーツイベント、コンサートなどがお茶の間ショッピングされることなのである。わざわざ映画館やビデオレンタルショップに出かけなくても家の中にいながら、様々な放送文化を手軽に買うことが可能になったのである。

シングルロケーションは街かどの手軽な娯楽がセールスポイントのひとつであったが、この衛星放送のお茶の間に居ながらという手軽さにはまったく勝目はない。まして各家庭には大型画面のテレビがある。

人気の大型機や大型メダル機などを導入できないシングルロケーションだけに、こうした時代の波をまともに被ることになる。

中古機市場では、すでに基板の衰退が市場の動きの中で顕著に現れてきており、今後、シングルロケーションが生き延びていくには、脱基板を思いきって断行するしか方法は残されていないのではないか。

「従来通りの方法でこどもシングルロケーションをやっていけると考えているオペレーターは一人もいないだろう。誰もが新しいロケーションの開拓を考えている」とオペレーターは云うものの、新しいロケーションの確保は容易なことではない。

そんな中で、あるオペレーターは新しいロケーションを開拓している。

ここでその詳しい内容を報告したいのだが「今、知られると「ワッ」と他のオペレーターが入ってきて混乱するだけだ」ということで、今ここで詳細を書くことは残念ながらできない。

しかし、おぼろげなアウトラインだけであるが紹介する。

このオペレーターは、こどもシング

コイン&メダル
スピード刻印、短期製造
●早くて安く、納期は確実です。
●店名入りコインなどオリジナルデザインの製作も承ります。
株式会社エルテック
東京都八王子市元本郷町1-32-1 〒192
TEL: 0426(25)1621
FAX 0426(26)6220

ルロケーションから、おとなシングルロケーションへと方向転換したのである。それもほとんど屋外のロケであるこどもシングルロケーションに対して屋内のロケへと転換させた。

リゾートホテルへのロケーションや郊外のミニリゾート温泉などへのロケーションも、このオペレーターと良く似た戦略方法ではあるが、根本的に違う点は、基板ソフト、つまりビデオゲーム機を主力に置いていないことである。

このオペレーターは今街のゲームセンターでも人気の高いプライズマシンを主力商品にしたのである。プライズマシンと云ってもクレーン機ではない。景品もぬいぐるみやライター、時計といったゲームセンターのプライズマシンの中にあるものとは全く違うものである。

当社はビリヤード・ルーレット等木工、娯楽機械の専門メーカーです。

株式会社 エム.ジー.エム.

東京都目黒区東山2-2-3(セブンスタービル中目黒1F・2F)
〒153 TEL 03-3792-3661(代) FAX 03-3791-0688
日曜、祝日、毎土曜日休業
営業時間（AM 10:00～PM 6:00）

これ以上のことは、ここで書くことはできないが、ユニークな着眼点とアイディアに溢れた企画である。

従来のこどもシングルロケーションは、その売上げをロケ先のオーナーとオペレーターとで分け合うという関係しかなかった。それも高収入につながっている時は良かった。しかし、現在のようにシングルロケーションの不振が続くと、その魅力も半減する。

このオペレーターは単に売上げの一部を分けるということだけではなく、相手のビジネスを伸ばす企画を実行しているのである。オペレーターに販促をしてもらい、なおかつ、売上げの一部が手元に入ってくるとなると、ロケ先のオーナーも熱心にならざるをえないだろう。

このオペレーターのように、ビデオゲーム機だけに頼らずとも、斬新な企画力さえあれば、ビデオゲーム機以外の他のゲーム機でも新規市場の開拓は可能なのである。

現在、こどもシングルロケーションはビデオゲーム機だけでは成立しなくなってきている。脱ビデオゲーム機を考えることが、この低迷から抜け出す有効な方法であり、シングルロケーションを延命さす方法でもあると思うのだが。

修理
（各種モニター・その他）

★迅速★ ★確実★ ★実績★

売買（中古筐体・中古基板）

(有)ダイワ商事 〒154 東京都世田谷区池尻3-1-1 駒場ネオパレス605
TEL 03(3419)2279(代)

喫茶ロケはクイズものが加わり戦力アップ。

次に喫茶ロケであるが、今期も引き続き安定している。先月号でも述べたが麻雀ものが堅調、喫茶ロケの安定に大きく寄与している。

しかし、今期は春休みシーズン。学生街などにあるロケーションではインカムダウンしているところも多いようだ。進級、入学、卒業と学生たちの行事が多い時期。春休みも後半にならなければ学生たちは帰ってこない。この現象は毎年のことで、オペレーターも承知していることだ。来期には今期のダウン分をも取り戻す勢いに戻ることだろう。

メダルゲーム機
開発 製造 販売
PS パラダイス電子㈱
東京都中野区本町3−2−9（PSビル）
TEL.03(3372)1590㈹ FAX.03(3372)6955
振込先：帝都信用金庫 中野支店（普）236318

喫茶ロケのラインナップは、ファイナルファイトに代表されるように格闘技ものが揃って大健闘。加えてテトリス、コラムスもまだまだがんばっており、それに安定した力を発揮している麻雀ものがある。充実ぶりはかってないほどで、喫茶ロケの戦力は十二分に整っている。

その戦列に、新たにクイズものが加わり強力さは一段と増した。クイズものは、カプコンのクイズ殿様の野望に、セガのクイズ宿題をわすれました、が新たに登場。また、タイトーからもゆうゆのクイズでGOGO！が発売予定されている。

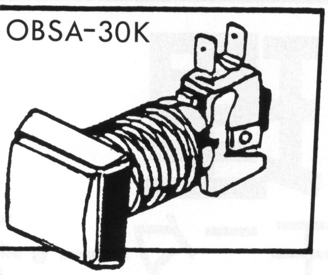
クイズものの力量は、クイズ殿様の野望で証明ずみ。テトリス、コラムスといった機種も喫茶ロケでは力を発揮しており、後発組のクイズものも間違いなく、その実力を発揮するだろう。

これでテトリス、コラムスの後を埋める機種が出揃ったことになる。クイズ殿様の野望がロングランで高人気を維持しているだけに、今年の喫茶ロケは大幅な落ち込みを経験しないで済みそうだ。

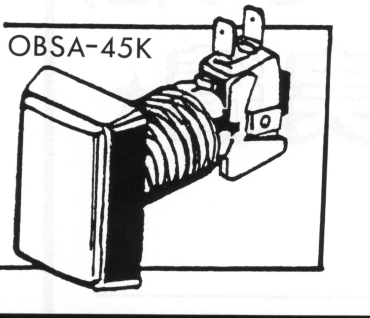
クイズものが出揃う来期、学生たちも帰ってくる。どんな結果が出るのか期待したい。

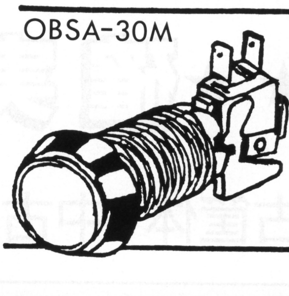
SANWA 信頼のブランド三和パーツ

照光式
押ボタン

OBSA-30K


ウエッジ球使用

OBSA-45K


OBSA-30M


色：赤，黄，緑，青，オレンジ
SIZE：6種類

OBSA-30M	直径31ø
OBSA-45M	直径44ø
OBSA-60M	直径61ø
OBSA-30K	33.3×33.3mm
OBSA-45K	33.3×50.1mm
OBSA-60K	51.1×51.1mm

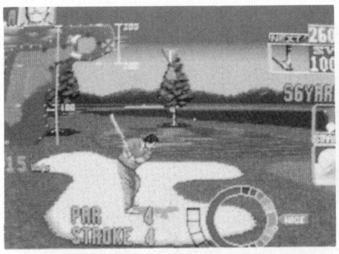
Leave all of game's parts to me.

三和電子株式会社
SANWA DENSHI CO.,LTD.
本社：〒173 東京都板橋区中丸町58−5
☎03(3959)6611 FAX03(3955)9208
振込銀行：住友銀行 大塚支店（普）173617
大阪：〒533 大阪市東淀川区東中島4−11−32 ネオライフ新大阪805
☎06(324)3916 FAX06(324)3918
振込銀行：十三信用金庫 新大阪駅前支店（普）205700
58-5, NAKAMARU-CHO, ITABASHI-KU, TOKYO, JAPAN. 〒173 PHONE 03(3959)6611
FAX03(3955)9208 SUMITOMO-BANK OHTSUKA-BRANCH A/C NO.173617

ニューマシン インフォメーション

ゴルフィンググレイツ

コナミ



完全な疑似3Dでコースを再現したゴルフゲーム。

架空のゴルフコース「オーシャンパシフィックGC」18ホールを舞台に優勝を目指す。プレイヤーはパワー、アプローチ等に特長のある4タイプのキャラクターを選択してプレイ。

最初に持ちボールの設定があり、ボギー等で持ちボールをなくすとゲームオーバーとなる。

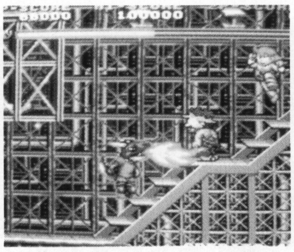
専用コントローラーの使用で抜群の操作性。最大4人同時プレイ可能。

発売日、価格未定。

コナミ㈱製。

ファンタズム

ジャレコ



事件に巻き込まれて幽霊になってしまった主人公が、悪の組織に捕われた彼女を助ける為に、敵に乗り移って闘う横スクロールアクションゲーム。

マジシャン（魔法使い）、アマゾン（女戦士）、ドラゴン（火を吐く）、忍者等、20種の登場敵キャラのパターンでアクションを楽しめる。

全6ステージの構成。

4月発売予定。

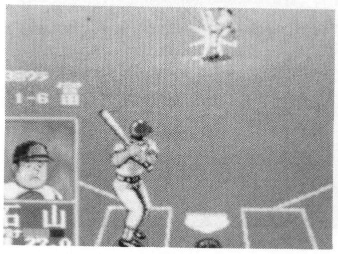
価格未定。

㈱ジャレコ製。

ニューマシン インフォメーション

嗚呼栄光の甲子園

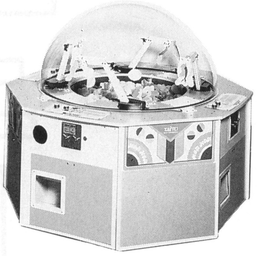
タイトー



F2システム第14弾。高校野球を題材にした野球ゲーム。
ゲームはベスト8の出揃った状態からスタート。3イニングの保障制でコンティニューで試合は継続する。
今までにない仕掛けとして「根性ボタン」があり、これを押す事でファインプレーが出たり、力余って失敗し、突然ヘンな格好になったりとコミカルな面が楽しめる。
発売日未定。
標準小売価格マザーボード18万8千円。サブボード8万8千円。
㈱タイトー製。

ノアノア

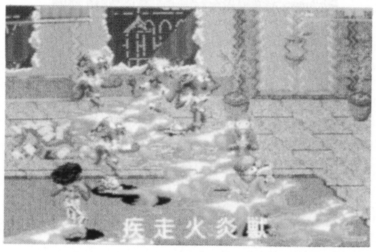
タイトー



4人用小型クレーンゲーム。
菓子類だけでなく、45、75φカプセルや20cm四方以内のヌイグルミであれば混合しての使用が可能。景品を置くテーブルは回転する。
ICオルゴール内蔵、3曲のメロディーがある。時間制のフリープレイも設定可能。クレーンの爪は3種類、用意されている。
サイズH1265×W1440×D1440㎜。
発売中。
標準小売価格99万7千円。
㈱タイトー製。

ニンジャキッズ

タイトー



F2システム第15弾。コミックタッチのキャラが特長的な横スクロールアクションゲーム。
主人公は4人の忍者で、それぞれに武器、使える忍法が違う。全5ラウンドの構成でプールバー、墓地、教会など、アメリカ風の舞台で闘っていく。
美しいグラフィックとTV番組風の演出が特長。筐体2台を使用して4人までの同時プレイが可能。
発売日未定。
標準小売価格マザーボード18万8千円。サブボード8万8千円。
㈱タイトー製。

ダービークイーン

タイトー

席が扇型に並んだ5人用のメダルダービーゲーム。
2つの25インチモニターを継ぎ目なく継いだメインモニターと18インチ×3の計5モニターで集客効果抜群。
業界初の前売りシステムを採用したのが特長で、4レース後まで賭ける事ができる。出走頭数、距離、天候などはレース毎に変化する。
サイズH2100×W2294×D2070㎜。
発売中。
標準小売価格6百12万円。
㈱タイトー製。

カーニバルⅥ ワニワニパニック

ナムコ

大人気ワニ叩きカーニバルゲーム「ワニワニパニック」が、子供向けメダルゲームで定評のあるカーニバルシリーズの第6弾に登場。

コイン投入後、数字を選んでハンマーボタンでルーレットスタート。選んだ数字が当たればボーナスゲームへ。内側の「イテッイテッルーレット」を同じ所に止めれば大当り。

ワニワニパニックの興奮と可愛らしい音声合成がロケーションを賑やかにさせる。

定価28万5千円。発売中。

㈱ナムコ製。

ウイニングラン'91

ナムコ

3D感覚でF1レースを楽しめる、「ウイニングラン」が、新しいコースになってカムバック。その名も「ウイニングラン'91」。

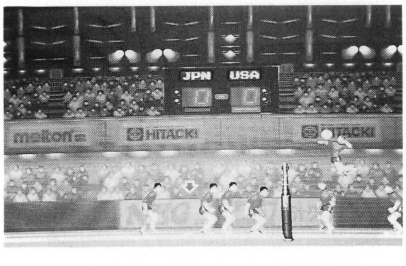
前作同様、立体的でリアルな映像もさることながら、最高8台まで通信可能となった。

また、操作性の向上により初心者や女性でも、ヘアピンやアップダウンなど変化に富んだオリジナルコースを充分に楽しめる。

OP価格14万8千円（キット販売のみ）3月25日発売予定。㈱ナムコ製。

スーパーバレー'91

ビデオシステム



スーパーバレーボールの第2弾。女子チームが加わった事と、操作系が8方向レバー＋1ボタンに改められた事が大きな特長。

男子、女子チーム共、6チームのリーグ戦。1セットか5セットマッチを選択可能。サーブ、トス、スパイク、アタックが実戦同様リアルに表現されており、フェイント、時間差、1人時間差なども合わせ、実際のバレーボールがそのまま再現できる。

対戦プレイ可能。3チームより選択。

発売日、価格未定。

ビデオシステム㈱製。

ちびまる子ちゃん みんなであそぼう

ナムコ

TVアニメで一躍人気を博した〝ちびまる子ちゃん〟がキャスト総出演でプライズマシンになった。

9人のキャラクターが次々と回転し、ボタンを押して、遊んでくれる人がまる子ちゃんの目の前に止まると当り。キャラクターグッズがもらえる。

ルーレットの回転と共に上下するまる子ちゃんや、愉快な音声コメント等多彩に用意。賑やかな演出で子供向けロケーションの中でも注目の一台。

OP価格48万円。

発売中。

㈱ナムコ製。

SCB-U4

エス・エヌ・ケイ

ネオ・ジオMVSシリーズの新筐体。SC用のアップライト型で、これまでのシリーズ中の最小サイズモデル。ソフトは4本内蔵可能。

各種メンテナンスは前面から行なう事ができ、ソフトの交換もMVSならではの簡単なもので専用人員を要しない。19インチモニター使用。

サイズH1415（パネル含む）×D625×W520㎜。

ソフト2本が付属。

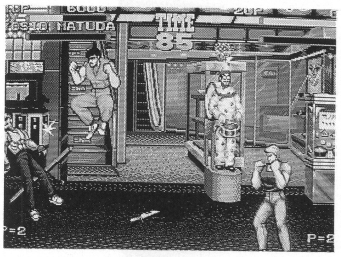
3月15日発売。

標準価格43万8千円。

㈱エス・エヌ・ケイ製。

バーニングファイト

エス・エヌ・ケイ



デカキャラの横スクロールバイオレンスアクションゲーム。

巨大極悪組織キャステローラ・ファミリーを相手に、日米の刑事が闘う。

大阪を舞台としているのが特徴で、道頓堀など、有名な場所が背景でリアルに再現されている。

プレイヤーは3人の刑事から1人を選んでスタート、変化に富んだ全5ステージを進む。アイテムは5種。

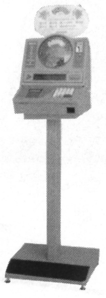
発売日未定。

価格3万3千円。

㈱エス・エヌ・ケイ製。

ミスティ

データイースト



〝星占い〟、〝血液型占い〟をベースにした占い機。

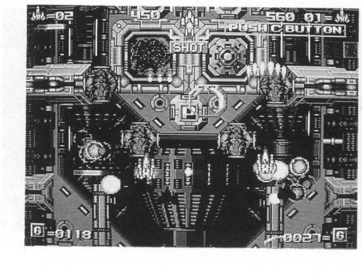
性格、恋愛、二人の相性、結婚、学業、仕事、金運・ギャンブルと、誰もが関心の高い7項目があり、選択後、生年月日・性別などを入力、コンピュータからの5項目の質問に答えた後、占い結果がスピーディにプリントアウトされる。女性に人気の高い項目（恋愛、二人の相性、結婚）を選ぶと、確率により〝ラッキー・コイン〟が当たる「幸運の演出」がされている。

OP価格29万7千5百円。発売中。

データイースト㈱製。

ASOII-ラストガーディアン

エス・エヌ・ケイ



ASOの第2弾。縦スクロールシューティングゲームで、ゲームシステムは前作と同じ。ASOの特長である、「アーマー」を使った戦略的要素が楽しめる。

パワーアーマーは全11種類。好きな時に装着でき、様々な攻撃が行なえる。

2人同時プレイ可能。

6エリアを2周する全12エリアの構成となっている。

3月25日発売。

標準価格3万円。

㈱エス・エヌ・ケイ製。

ＳＳ-91

サンワイズ

好評を博した「ジャンケンマンシリーズ」のニューバージョンに、スマートでシンプルなスチール筐体が登場。耐久性が向上し、長期稼動を実現。また、新型ホッパーの採用により、内部機構もより充実した。
複数台の設置により、イメージアップ、効果的な営業が見込める。
ソフト第1弾はジャンケンマンJP。
サイズ・W295×D300×H950㎜（本体のみ）。
定価28万円（ソフト込）。
発売日未定。
㈱サンワイズ製。

ウルトラマンバトル

バンプレスト

ウルトラマンやセブン、エースといったウルトラ兄弟と、バルタン星人、ゼットンら大怪獣等、7種類のキャラクターが登場するメダルゲーム。
9つあるウィンドウに、次々と出現するキャラクターの中で、一番多く出たキャラクターを当てるとメダルがもらえる。この時、ウルトラの父が現れ、右側のバルタン星人を倒すとゴールドメダルが払い出される。
丸みを帯びたユニークな筐体は、子供向けロケーションにピッタリ。
OP価格33万8千円。3月下旬発売予定。㈱バンプレスト製。

コイン・メダルのトップメーカー トーケン

業界No.1の納入実績と高品質・高精度
確実な納期と低価格！一度お問い合わせ下さい。
●パチスロ ●オリンピアマシン ●メダルゲーム ●各種コイン、メダル製造

〈トーケンオリジナルコイン〉10数種類のオリジナルデザインがありお好みに合わせて選べます。

①イーグル ②シップ ③クラウン ④ペガサス ⑤ゴッテス

〈ホール名入りコインサンプル〉お好みのデザインで制作できます。

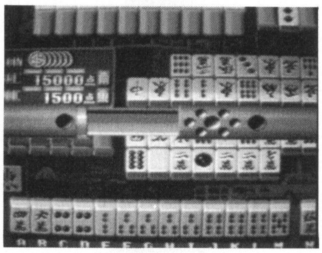
コインとペレットの混入、動力による強制分離方式採用
コインクリーネ
●メダル研磨機TC-70型
・カウンター内にスッポリ収まるコンパクトサイズ
・カウンターの計数機から研磨機（TC-70）へ直結可能！
・コインの排出口も左右どちらでも使用可能
・コインの排出口が高くなり受け容器が使用し易くなりました
●研磨処理能力/毎時40,000枚
●ホッパー容量/約12,000枚
●全体寸法/高さ742×幅900×奥行470㎜

(PAT.P)

コイン・コインクリーネ製造のトップメーカー
株式会社 トーケン
■大阪支店／〒540 大阪市中央区大手前1-7-31（OMMビル4F） ☎(06) 943-2512㈹
■東京支店／〒105 東京都港区東新橋2-7-7（新橋国際ビル4F） ☎(03) 3438-0698㈹
■福岡支店／〒812 福岡市博多区博多駅前2丁目10-19（福岡ファッションビル） ☎(092) 472-3600㈹
■本社 大阪☎(06) 943-3322㈹ ■工場 堺☎(0722) 51-5001㈹

とってもE雀

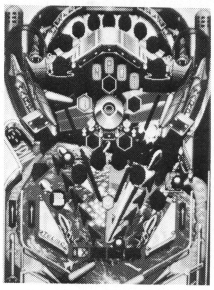
セイブ開発/テクモ



業界に突如、現れた謎の芸能プロダクションの秘密を暴くべく、レポーターとなってアイドルと対決する。という麻雀ゲーム。
スコアタイプの2人打ち麻雀で、勝つとカジノで勝負でき、交換ウオッチ、牌透視術、必殺立直刀等、全8種の様々なアイテムが入手できる。
登場するアイドルは4人。場が進むと共にストーリーが展開する。
㈲セイブ開発が開発。
4月2日発売。
OP価格13万8千円。
テクモ㈱が販売。

スーパーピンボールアクション

テクモ



ボールのアクションや仕掛けなどもリアルに表現された、ビデオのフリッパーゲーム。
様々な仕掛けと、趣向を凝らした4台のピンボール台を楽しめる。ワープホールに球を撃ち込む事で違う台を楽しむ事ができ、規定のライトを狙う事で色々なギャルのグラフィックが現われる。登場するのは全部で5人。
シェイクボタンで台を揺らす等、フリッパーの本格テクニックも使える。
4月下旬発売。価格未定。
テクモ㈱製。

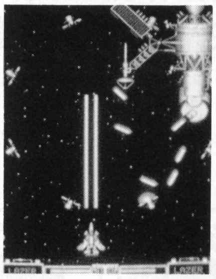
特急回転盤

ダイナックス

ダイナックスが贈るハイポテンシャルな麻雀ゲーム。
BETを掛ける毎にルーレットが廻る〝BETルーレット〟や、タイマー内に上がればボーナスポイントが貰える〝速攻ポイント〟、プレイ中に「特急便SP」の表示が出ると、白・発・中・南いずれかの牌に交換出来る〝特急便スペシャル〟など様々なポイントがあり、奥深いプレイが楽しめる。
4月初旬発売予定。価格未定。
開発元・ダイナックス㈱。
発売元・中日本リース㈱。

S. T. G

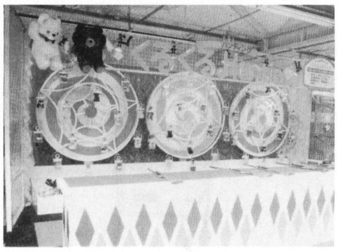
アテナ/テクモ



ステージ毎のアイテムセレクト、2P同時プレイの合体攻撃などで攻略性の高い、縦スクロールシューティングゲーム。
ウェポンユニットは全10種。合体した時はリーダーのユニットのみ効果があるので、リーダーのチェンジ、互いのユニットの選択で攻略に幅ができる。
合体時に下の機体は全方位にバルカン砲を撃つ事ができるのが特長になっている。
4月10日頃発売。
OP価格15万8千円。
㈱アテナが開発。テクモ㈱が販売。

くるくるハンティング

タスコ



ぬいぐるみの入ったゴンドラの的を、コルク球の銃で撃つ、ファンタジー感覚溢れるシューティングタイプのカーニバルゲーム。

ゴンドラは内側に5個、外側に10個あり、ゆっくりと回転。筒の中にぬいぐるみが入っているのでアイ・キャッチ抜群。ゴンドラのパネル自体は3台あり、多人数に対応する。

サイズH2・5M×W4・7Mø×D4・6M。

銃10丁、コルク1千個付き。

定価6百50万円。発売中。

タスコ㈱製。

ジャンピングコブラ

タスコ

ゴム製のコブラを台に乗せ、ハンマーで叩いて飛ばし、壺の中に入れるカーニバルゲーム。

シーソーのような発射台にコブラを乗せ、端をハンマーで叩いてジャンプさせる、という単純なプレイ方法ながら、叩く時の力加減や、壺の乗ったテーブルが回転している為、タイミングが仲々難しい。コブラや壺のディスプレイが雰囲気を盛り上げる。

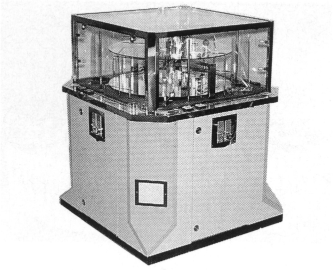
サイズH2・7M×W6M×D4・5M。

定価4百50万円。発売中。

タスコ㈱製。

ジャンボツインⅡ

大平技研工業



ロングラン人気の「ジャンボツイン」のバージョンアップ版。

モーターを改良して故障が少なくなり、更に長期高インカムが望める。ボディカラーはクリーム色+パステルピンクに一新。

2段式ターンテーブルで、景品の種類、単価別の設置等を上段・下段に分けて行なえる。

サイズH1200×W1000×D1000㎜。

定価85万円。発売中。

製造元・大平技研工業㈱製。

総発売元・㈱カワクス

ぴょんぴょんジャンプ

太陽自動機

好評、チャイルド・ビデオ・ラブリーシリーズ第7弾。

ピヨコリンやポケタが川を流れるハスの葉に乗って対岸をめざす。途中、川に落ちると失格。選んだキャラクターが見事、対岸にたどり着くとメダルが払い出される。

画面に"オ・マ・ケ"と書かれた3つの浮き輪が並ぶとおまけゲームに挑戦できる。

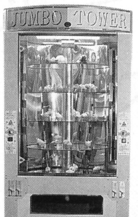
子供向けメダルゲームぴょんぴょんシリーズの決定版。

OP価格28万円。4月上旬発売予定。

㈱太陽自動機製。

ジャンボタワー

大平技研工業



5段式のターンテーブルで、景品収容能力抜群のプライズマシン。

"あがる/さがる"ボタンで景品の段を決め、スタートボタンでアームを動かす、という2アクションでプレイの面白さが倍増。

5段式なので景品の種類や値段別、ターゲット別に分けて行なえ、より高収益が望める。

サイズH1890×W900×D700㎜。

定価72万5千円。5月発売予定。

製造元・大平技研工業㈱。

総発売元・㈱カワクス。

MC-2200

シグマ/太陽自動機

ダブルホッパーの採用により、両替機能とメダル貸し出し機能の2役をこなすことが出来る多機能・多目的両替&メダル貸機。付属パネルがワンタッチで交換でき、両替↕メダル貸機の変更がとても簡単。

千円紙幣、500円・100円硬貨対応のオールインワンタイプ。千円紙幣をメダル200円分と釣り銭に払い出すなど設定も多様化した。サイズ・W385×D300×H1400㎜。重量約35㎏。

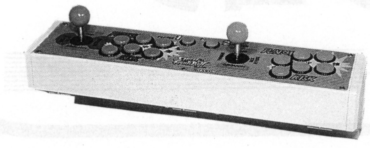
定価60万円。3月末発売予定。

㈱シグマ製。

㈱太陽自動機より発売。

CTX-33W

セイミツ商事



CTXシリーズの最新モデルCTX33Wに㈱カプコン「ストリートファイターII」専用コントロールパネルが登場。

ゲームのシステム上、1レバー6ボタンという構造になっているが、2P同時プレイ時にもプレイの妨げにならないスッキリしたゆとりのあるデザインになっている。

18・26インチ用。ハーネス付。

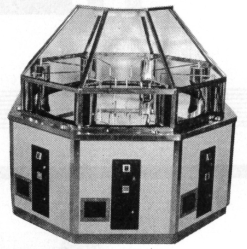
定価1万4千5百円。

発売中。

㈱セイミツ商事製。

ジャンボビーバー8P

増田産業



長期稼動を続ける〝ジャンボビーバー〟が8人用にスケールアップして登場。

ステンレスを多用した本体は耐久性が大幅に向上、また、上下分割可能なため狭い戸口からも搬入が簡単。1M40㎝とビックなターンテーブルは、約2.5倍の景品を収容出来、補充の手間が掛からない。

OP価格2百50万円（オリジナルジャンボビーバーの下取り可能）。

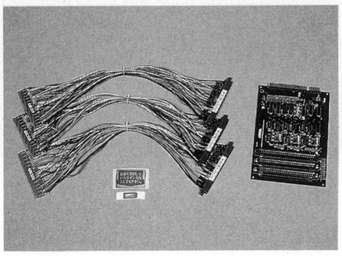
4月10日発売予定。

製造元・増田産業。

総発売元・岐阜特機㈱。

スリーゲームセレクトサブ

コスモ電子



1台の筐体で2or3種類のゲーム基板を同時使用し、選択可能なサブ基板。2or3種類のゲームを搭載することで筐体がよりグレードアップ。また、旧ゲーム基板の再利用などでコスト削減が望める。

各ゲーム毎のプレイ数の確認や、モニターRGB調整をサブ基板上で出来、ワンタッチで取付け可能など機能多彩。

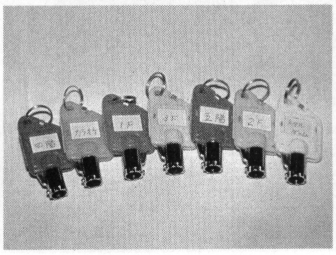
JAMMA中間ハーネス3本、ボタンシール付き。

OP価格4万8千円。発売中。

コスモ電子㈱製。

カギカバー HR-115

三和電子



アミューズメントのロケーションにおける、多数の鍵の管理をより一層スムーズに行なう事ができるニューアイテム。

筐体等に使用されている八万ロック用のカギカバーで、取り付けは簡単。色も10色が用意されており、分類に便利、更にネームプレート面が設けられ整理もしやすいように工夫がされている。

定価1千円（5個1組）。

発売中。

三和電子㈱製。

新商品クローズアップ

カーニバルワゴン

㈱ナムコ

コンパクトで移動が簡単なカーニバルゲーム

〝心の時代〟、〝精神の時代〟などと最近、よくいわれるが、ここ数年の宗教ブームなどにもそれは顕著に表れている。

アミューズメント業界においても、ただ単にゲームを提供するだけでなく、いかに顧客と従業員とのコミュニケーションを図っていくか、いかにサービス面を向上させるかといったことが大きな課題となっている。

こういった問題を〝心の時代〟と結びつけてしまうのは強引かもしれない。しかし、当業界が〝ゲーセン〟から、〝アミューズメントゾーン〟、〝エンターテイメントスペース〟への転換期を迎えている今、女性客やファミリー客へのアピール、店のイメージアップを考える上で、客との対話といった問題はやはり重要な要因となってくる。

このような状況の中で俄然、注目を集めているのがカーニバルゲーム。かつては遊園地でしか見ることがなかったが、大店法の緩和などにより、ここ1～2年続々と誕生しているSCロケにおいても、数多く見られるようにな

ってきた。

だが、カーニバルゲームはどれも一様にサイズが大きく、かなり広いスペースを必要とするため、繁華街のロケや中小規模の店舗では、効率も悪く、その導入は非常に困難であった。

そこで今回取り上げるのが、㈱ナムコの"カーニバルワゴン"。2月26、27日に行なわれたAOUエキスポにも出展され、ナムコブースを一際華やかに演出していたので、すでにご存知の方も多いことだろう。

AOUエキスポに出展されていたのは"ラッキーモンキー"、"ナイスオンシェフ"、"ウェーブボール"の3機種。花博の"ダウンタウン"にカーニバルゲーム11機種を出展、そのノウハウを蓄積した同社が、客との対話を重視し、今まで施設の枠から抜けられなかったカーニバルゲームを筐体のイメージで小型化。中小オペレーターのロケーションでも設置出来る様に開発した自信作である。

ゲームマシンのことは
すべておまかせ下さい
●TVゲーム・ビリヤード・ジュークBOX etc.‥‥
HILLSIDE AMUSEMENT
ヒルサイド アミューズメント
〒231 横浜市中区山手町9－3
TEL.045(681)3110 FAX.045(662)3550

また、小型化に加え、キャスターで移動できる機動力と、この種のゲームとしては初の折りたたみ式(現在、特許出願中)を採用。常設してしまうと飽きられ易く、しかも午前中は客足の悪いSCロケの弱点をカバー。客の多い時、土日だけ設置するといった効率の良い、パートタイム的な営業、さらに人の集まっている場所へ移動しての営業も可能になったわけだ。

さすが"遊びをクリエイトするナムコ"らしい柔軟な発想といえるのではないだろうか。

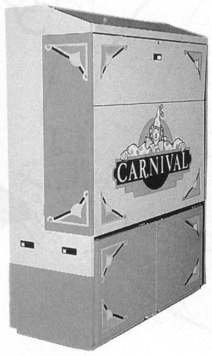
▲ナイスオンシェフ

▼ラッキーモンキー

開発に当って同社では、このゲーム自体、電源もいらず、叩いたり、投げたり単純な内容であるため、小型化により、カーニバルゲームそのものが持つ、存在感、演出面などの維持に細心の注意を払ったという。

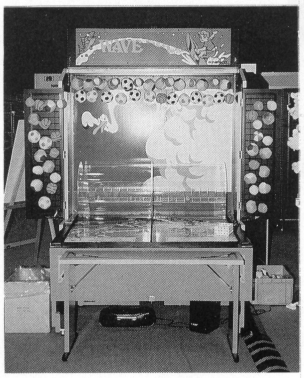
ゴールデンウィーク前にはこの3機種が発売される予定だが、すでにオーダーが何件も入っているという。価格はまだ未定だが、筐体とソフト一式で100万円以下が目標。

AOUエキスポでの反応も上々で、通常、価格や発売日などの問い合わせに終始するものが、ここを直したらもっと良いのでは？といった細かい点にまで質問が及び、幅広いオペレーターの関心を集めていることがうかがえた。



▲折りたたんだ状態。
キャスターで移動可能。

▼ウエーブボール



現在、同機を設置しているロケはないが、東京・聖蹟桜ケ丘のSCロケでのテストでは、かなりの好成績を残したことから営業サイドの期待度も大。また、筐体がすべて共通サイズであるため、ソフトを交換するだけで、まったく違ったゲームに変身させることも可能だ。

ナムコでは、オペレーターを始め、色々な人の意見を参考に、今後も"カーニバルワゴン"のソフトを増やし、ニーズに合った製品を販売。アミューズメント業界は勿論、SC、デパート等にも幅広く"カーニバルワゴン"をアピールしていくことにしている。

前にも述べたように、今まではSCロケ、大型店舗以外でのカーニバルゲームの導入は不可能に近かったが、"カーニバルワゴン"により、その導入が可能となり、ロケーションの機種バリエーションを拡大すると共に、一つの新しい方向性を打ち出す可能性を招いた。

客との対話、人とのふれあいという、エンターテイメントの持つ本来の姿を具現化させる格好の機種として注目したい。

子供たちの未来はあなたの手に

――― 地域社会との対話を大切にしましょう ―――

■青少年の健全育成は、家庭、学校、地域社会の三者が協力し、互いに連繫を保ちつつ進めていくことが大切です■店内の青少年には、特に問題がありそうな時だけでなく、日頃から気軽に声を掛ける習慣を身につけましょう■地域社会の会合（町内会、商業組合等）には積極的に参加すると共に、青少年育成関係者の巡回補導に際しては、良好な協力関係を保つよう心掛けましょう。（月刊コインジャーナル）

地域社会とのコミュニケーションは、業界発展の必須条件

コンシューマ情報

第2世代は高付加価値で勝負?!
ハードの販促に鎬を削る両社

セガ社の「メガドライブ」に続き、昨年11月、任天堂が「スーパーファミコン」を発売。ライバル2社の足並みが揃い、今年が実質的な意味での「第2世代コンシューマ元年」となった。

この両者の競い合い――先月号では「競争があるからこそ面白い」と書いたものだが、2月から3月にかけて、両社の鎬あいは興味津々、エキサイティングなシーンを展開したものだ。

《セガ社》「メガドライブ⊕メガモデム」で ホーム・エンターティメント・サービスを展開

「8ビットから16ビットへ」――それはコンシューマゲームの高品質化だけでなく、ハードの普及が即、その高度な情報処理能力をいかした新しい用途展開を拓く可能性を秘めていた。

　まず、先行したセガ社では、メガドライブを端末機とし、メガモデム（通信モデム）を装着する通信システムを「セガ・ネットワーク・システム」と総称、一昨年11月よりホームバンキングのための銀行アンサーを「メガアンサー」として開設した。

　昨年11月には第2弾として、ダウンロードゲームサービス「セガ・ゲーム図書館」を開設。これは電話回線を通じて家庭内に希望するゲームをダウンロードするというもの。

　こうした電話通信回線を利用した情報通信サービスへのニーズは、今後ますます高まるとして、同社では新たなホーム・エンターテイメントサービスの開拓に意欲を示している。

　一方、16ビット機なみの画像処理装置を備えたPCエンジンを擁する日電HEでも、同機を端末として活用。日本電気の付加価値通信網（VAN）と接続できるデータ通信用モデム「通信ブースター」を発売。高付加価値サービスによる差別化で、同機の販売促進を狙っている。

《任天堂》ソニーと提携 CD-ROMシステム開発!!

　では、任天堂「スーパーファミコン」はどう対応するのか？

　2月5日の日本経済新聞は「ソニー・任天堂が提携、ゲーム一体型AV機器開発、年内にも10万円以下で発売」を報じた。（「情報ファイル」参照）

　ここでは詳細は省くが、ソニーがスーパーファミコンとCD読み取り装置を一体化した機器を開発（10万円以下を予定）、任天堂はスーパーファミコンに接続して使用するCD読み取り装置を発売するというもの。

　スーパーファミコンは、その発表以来、莫大な容量を扱えるCD-ROMシステムこそ最適のメディアだと言われていたものだ。

　この報道については両者とも、その具体的な計画を認めていないが、今や衆知の秘密となっている。

　しかも、公式なコメントではないが、セガ社でも「もちろん当社でも開発中」といい、これも衆知の秘密という尾ひれまでついたものだ。

　加えて、3月6日、セガ社は第3弾として、共同VAN㈱、㈱日刊スポーツ・データ・サプライとの合同で、プロ野球のリアルデータサービスの開始を発表。（「業界時字報」参照）

　「ソフトが勝負」といわれた第2世代コンシューマだが、それは単にゲームのソフトを指すだけでなく、同時に付加価値、付加機能のソフト勝負で、販促に鎬を削ることになりそうだ。

超人気ソフト
飛龍の拳スペシャル
ソフト先行及び発売後のイベントを決定

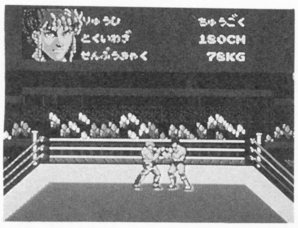
――㈱カルチャーブレーン

㈱カルチャーブレーン（本社東京都、田中幸男社長）では、5月上旬に発売を予定しているファミコン用ソフト、「飛龍の拳スペシャル～ファイティングウォーズ～」を使ってのイベントを行なう。

今回、販促を行なう「飛龍の拳スペシャル」は、前3作のノウハウの集大成と言える異色作。格闘技をリアルに再現した一大アクション巨編で、プロレス、骨法、カンフー、ムエタイ等の世界最強といえる8種の格闘技と全部で80種を越える技がある。レベルは練習、スタンダード、スーパーテクニック。モードはサーキット、タッグマッチ、VSトーナメント、イリミネーションマッチの4モードを用意。

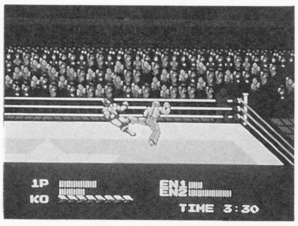
発売前の春休みには先行して、全国縦断体験フェアを実施。3月8日から5月6日までの期間、北海道から沖縄までの地区をフォローする。ゲームは未完成のサンプルを使用。全国1千ヵ所で開催予定。

発売後に日本一を決める「ライガー杯争奪日本選手権」を開催する。まず全国の8地区で予選を行ない、8名を選出し、サーキットモードのパスワード機能を使って、データシミュレーションで地区チャンピオンを選出。初心会地区、後楽園地区のチャンピオンを合わせ計16名で、後楽園ホールリングに於て日本一決定戦を行ない、チャンピオンを決定する予定。詳しい期日はまだ決まっていない。決勝大会には同社のイメージキャラ、プロレスラーの獣神サンダーライガーが招かれる。



コンシューマソフト中では最強の格闘技ソフトだろう今作も主人公4人は健在。

飛龍の拳II以来の大々的なイベントの開催で力の入るシリーズ第4弾、飛龍の拳スペシャル～ファイティングウォーズ



初の大イベント
「わくわくゲームフェスタ」
新宿 My Cityで開催
3月31日、4月1日、2日

――㈱日本テレネット

㈱日本テレネット（本社東京都、福島和行社長）では、この3月31日、4月1日、2日の3日間、東京都新宿区の新宿MyCity（新宿ステーションビルディング）に於て、3月発売予定の新作を一堂に集めた新作発表会、「わくわくゲーム・フェスタ」を開催する。

エンドユーザー向け各誌へのパブリシティも2月後半から、うたれており反響もかなりあるとの事だ。

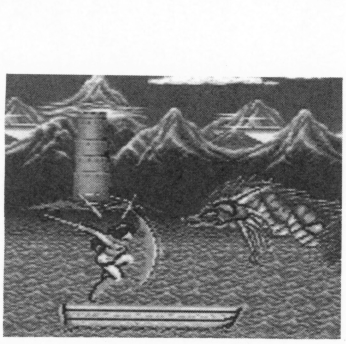
今回のフェアで出展されるのはメガドライブの新作「ヴァリスIII」、「雀偵物語」。PCエンジンソフト「エグザイル」、「ハイグレネーダー」、「コズミックファンタジー2」。発売中のゲームボーイソフト「パズルボーイ」の6作品。

イベントでは新製品の実演、体験コーナーが設けられ、その他にも同社のPCエンジンCD-ROM^{2}ソフトに出演の声優、島本須美さん（ヴァリスIII、ヴァリス役）、鶴ひろみさん（コズミックファンタジー2、リム役）、塩沢兼人さん（エグザイル、サドラー役）、皆口裕子さん（同、ルーミー役）らを招いてのトークショー、サイン会やゲーム大会が催される。

同社がPRイベントを行なうのは初めての事だが、「ヴァリス～」、「雀偵～」の2タイトルは既にPCエンジンで発売されており、知名度は充分。好評であれば定期的に開催していく意向だという。

日本テレネットでは、今回の来場者数をのべ3千人と見ているが、同社の擁するユーザーズ・クラブの3千名、一般ユーザー、アニメファン等でどれだけの集客となるかは解らない。

来場者のアンケートを集計、データ・パブリシティも展開する予定であるので結果が楽しみである。


メガドライブ版「ヴァリスIII」8Mのうち4Mをグラフィックに使ったという入魂の一作。

メガドライブ通信ソフト
第3弾「プロ野球VAN」
リアルデータサービス開始

——㈱セガ・エンタープライゼス

㈱セガ・エンタープライゼス（中山隼雄社長）では、共同ＶＡＮ㈱（大川功社長）、㈱日刊スポーツ・データ・サプライ（高橋大陸社長）と業務提携し、４月６日㈯からのプロ野球開幕に合わせ、セントラル、パシフィック両リーグの対戦の経過速報、結果、チーム、個人成績のリアルデータサービスを三社協力で開始する事を決定した。

セガとしては、ホームバンキング、ゲーム図書館に続く情報通信サービスとなり、メガドライブのホームエンターティメントマシンとしての更なる充実と２千万人プロ野球ファンに対する拡販、現ユーザーへのサービスの増強が計れる。

情報も細かく、映像として処理されているので中継感覚で楽しめるため、ファンに強力に訴えるシステムとなっている。詳細は今号の業界時字報参照。

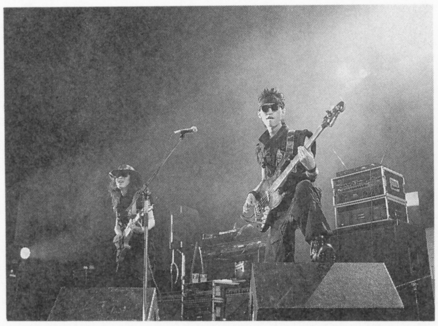
S.S.T.BAND初の本格ツアー公演開催

主催　㈱グローバルエンタープライズ

ゲームミュージックも遂に一般に認められたか？　外国タレントのツアー主催などを行なっている、㈱グローバルエンタープライズがS.S.T.バンドのツアーを主催。５月２日、中野サンプラザホール。５月４日、大阪厚生年金中ホールに於て「S.S.T.BAND Formula TOUR'91」公演を決定した。

チケット取扱いはグローバルエンタープライズ、チケットぴあ、チケットセゾン、丸井チケットガイド、CNプレイガイドにて。

入場料全席指定３千２百円（税込）。



去年8月25日「ゲームミュージックフェスティバル'90」ジョイントコンサートより

リアル歴史シミュレーション
「信長の野望・武将風雲録」
アダルトを対象に販売

光栄

シミュレーションゲームの大家と言えるソフトメーカーの㈱光栄より、同社の柱となっている「信長の野望」シリーズの第４弾「武将風雲録」がＰＣ88ソフトとして12月12日に発売された。

前３作のシステムに改良を加えた上、新しく「文化と技術」という内容が付加され、より奥深く、リアルな戦国時代を再現したシミュレーションとなっている。

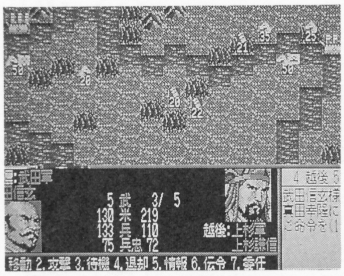
ファミコンの登場で、この10年間にゲームの地位が確立され、ゲームプレイヤーの層も高くなってきており、同社でも「トップマネジメント」や「ビジネスマナー」といった、社会人のための教育・研修用ソフトを開発、販売しており、その考え、流れが今回の武将風雲録に見られる。

これまでのシミュレーションと違い、教養という要素があり、大きなウエイトを占めているのが特長で、堺の商人から安く鉄砲を買うために、多く取引したり、茶器を選定し茶会を開いたりして教養を上げていく。そうすると外交や取引も有利になる。という連綿とした関係が描かれるハイグレードな内容。東北から九州に至る全48ヶ国の大名41名を選べ、各々個性的な武将が約7百人登場する。シナリオは２つ用意されており、最大８人までのマルチプレイが可能。

PC88SR以降に対応。（5ｲﾝﾁ2D）

価格９千８百円。

サウンドウエア付１万２千２百円。



野戦の画面。天候の変化や昼夜のちがいなど凝った戦術がとれる。

開発などの命令を実行しようとすると武将が積極的に名乗ってくる。

セガレーベルのメガドライブタイトルも4月で50本の大台に突入！

セガ・エンタープライゼス

MD バトルゴルファー唯

アドベンチャータイプのゲーム進行とRPGの要素が取り入れられた、ニュータイプのゴルフゲームがセガ・エンタープライゼスより、メガドライブソフトとして2月15日に発売された。

世界征服を企む悪の組織ダークハザードに捕われているライバル、竜崎蘭を救うため、主人公水原唯がハザード財団のバトルゴルファーと闘っていくというストーリー。

敵キャラクターと会話して情報を手に入れて対戦。勝つと経験値を得る事ができ、一定の数値でステータスのレベルが上がる。その他、各ホールに設定された賞金でアイテムを購入できるなど、様々な要素を取り入れた意欲作となっている。

価格6千円（税別）。

MD ディックトレーシー

この春に正月映画として公開された「ディックトレーシー」が、アメリカジェネシス版に続いてメガドライブ版として3月1日に発売された。

アメリカンコミックの雰囲気がそのまま再現されており、上級のアクションシューティングゲームとなっている。

全6ステージで各ステージは3ラウンド制。ステージをクリアすると射撃練習のボーナスステージになる。

トレーシーの武器はピストルとマシンガン。これまでのゲームと違って、手前（ピストル）と奥（マシンガン）という〝エリア〟で使い分ける形となっている。

ギャング達のボス「ビッグボーイ」を倒すのが目的。

価格6千円（税別）。

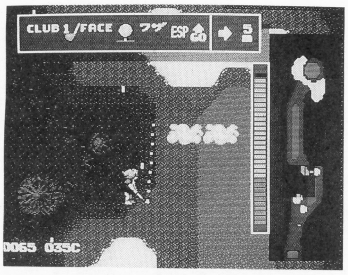
MD ジョー・モンタナフットボール

ディックトレーシーと同じく、ジェネシス版よりの移植となるフットボールゲーム「ジョー・モンタナ フットボール」が3月1日に発売された。

メガドライブ初にして究極とも言える、このソフト。サンフランシスコ・フォーティーナイナーズの天才クォーターバック〝ジョー・モンタナ〟がアドバイスしており、これまでのフットボールゲームにない、反則、タイムアウト、タッチバックがあり、細部に凝っている。試合もコイントスから始まり、キックオフ&リターンと忠実にシミュレートされている。

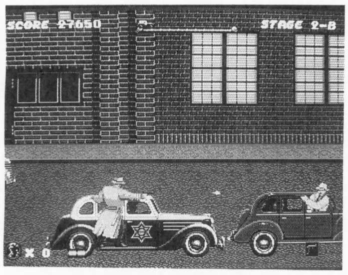
ゲームモードは3種。16チームから自軍を選択でき、ディフェンス、オフェンス共に6種24パターンの多彩なフォーメーションから作戦を練る事ができる。

価格6千円（税別）。



アドベンチャー+RPGのゴルフゲーム

バトルゴルファー唯



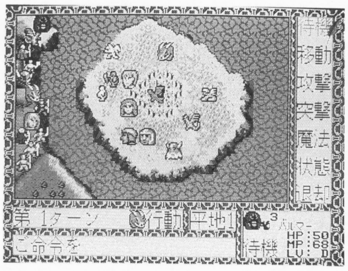
映画そのままの雰囲気が嬉しい

ディックトレーシー

MD バハムート戦記

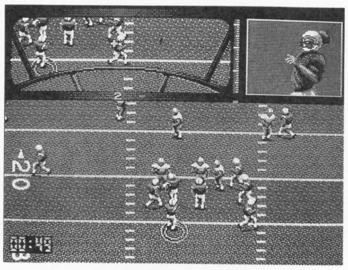
幻想の大陸バハムートを舞台として天下の覇権を争う、ファンタジックウォーシミュレーションゲーム「バハムート戦記」がメガドライブソフトとして3月8日に発売された。

セガ初のオリジナルシミュレーションとして革新的な試みがされており、基本、通常、上級ルールの3つのモードと5段階の難易度が設定できる。初心者には内政面のコマンドが省略されてたりと、レベルに合わせた内容となる。戦闘画面も4種あり、シミュレー



セガ会心の一撃 スーパーSLG

バハムート戦記



不世出のQB.ジョー・モンタナの監修

ジョー・モンタナフットボール

ションの苦手な向きにはリアルタイム戦闘があり、アクションゲームとして楽しめる。

8人のマスター（領主）から1人を選び、大陸を制覇するのが目的。

価格6千8百円（税別）。

GG サイキックワールド

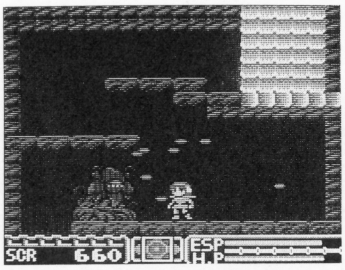
ゲームギア初の本格横スクロールアクションゲーム「サイキックワールド」が2月22日に発売された。

セガブランドのゲームギアソフトもこれで10本目を数え、バリエーションも出揃った感がある。

このソフトは、超能力を持つ主人公の女の子が、敵に捕らえられた妹を救出すべく闘うというもの。ステージは草原、氷原、古代遺跡、要塞の4面、ハンディマシンでも手軽に楽しめるサイズになっている。

超能力は念波砲、火炎波、集水砲等9種類。敵を倒す以外にも使うので、パズル要素もある。ライフ制でESP、HPの回復アイテムもある。

価格3千5百円（税別）。



ESPを使ったアクションシューティング

サイキックワールド

GG ウッディ ポップ

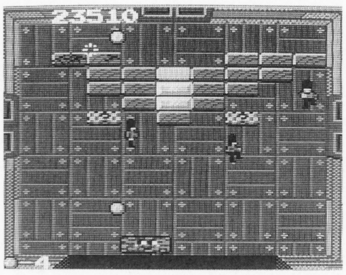
マークIIIソフトとして発売され、人気を呼んだブロック崩しゲーム「ウッディポップ」がゲームギアに移植され3月1日に発売された。

パドルになっている木の精〝ウッディ〟を操作して、全部で52室ある部屋のブロックを全て崩して〝ガムボール〟を救い出すのが目的。

ブロックにはアイテムの出るものや、邪魔なロンドンの衛兵人形、ブリキのロボットが出るもの等があり、ゲームのスパイスとなっている。

アイテムは8種。ブロックを消したり、パドルが大きくなったりのオーソドックスなもの。部屋にはいくつかの扉が開き、攻略ルートが変更できる。

価格2千9百円（税別）。



にぎやかで楽しいブロック崩し

ウッディ ポップ

スーパーファミコン初の野球ゲームソフト「スーパープロフェッショナルベースボール」

ジャレコ

SFC スーパープロフェッショナルベースボール

㈱ジャレコはスーパーファミコン初の野球ゲームとして、「燃えプロ」のグレードアップ版ともいえる「スーパープロフェッショナルベースボール」を5月17日に発売する。

FC版でもリアルを追求した「燃えプロ」だがSFCのグラフィックで、よりリアルに臨場感のあるものになった。球種も増え、バッティングもアッパー、ダウンスイングの他、流す、引っ張る等が出来、より戦略性の高い駆け引きが楽しめる。

新たに打球と野手の位置を表示するレーダーシステムの他、アドバイスが出る「NEW採点モード」を採用。

価格8千7百円（税別）。

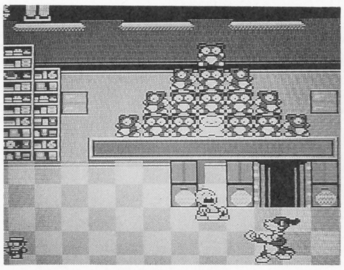
FC スーパードッグ ブービー ～赤ちゃん大ぼうけんの巻～

ニュータイプのアクションゲーム、「スーパードッグ ブービー～赤ちゃん大ぼうけんの巻～」がFCソフトで5月に発売が予定されている。

ビバリーヒルズのとある家から、お母さんの寝ている間に赤ちゃんがでかけてしまった。愛犬ブービーが赤ちゃんの身を守るために大活躍する。

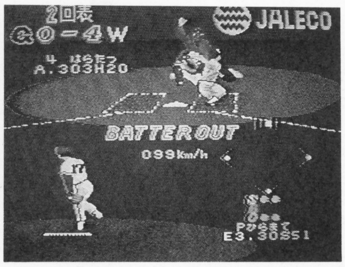
プレイヤーは勝手に動き回る赤ちゃんを、ふりかかるアクシデントからブービーを使って守り、目的地まで連れていく。ブービーは基本的に無敵だが、赤ちゃんはダメージを受け、「ごきげんメーター」がなくなるとゲームオーバーになる。

価格未定。



アメリカンタッチニューアクション

スーパードッグ ブービー

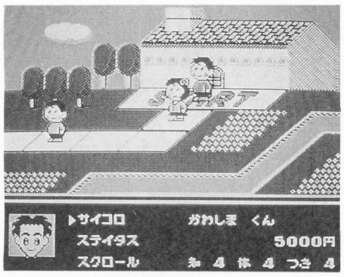


レーダーシステムで操作がスムースに

スーパープロフェッショナル ベースボール

バラエティに富んだ
ハード対応各ソフト
GG参入第1弾は
「チェイスH.Q.」

タイトー



システムはそのままスゴロク人生ゲーム

爆笑！人生劇場2

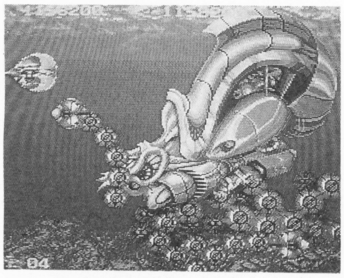
FC 爆笑！人生劇場2

'89年3月に発売されて話題となったファミコンでは数少ないボードゲームの第2弾がタイトーより、「爆笑！人生劇場2」のタイトルで3月22日に発売された。

サイコロを振って進行するスゴロクゲームであるが、自分の顔を作る事ができたり、イベントにオマケのゲーム（今回はインベーダー）が入ってたりと、色々なフィーチャーも前作から、そのまま引き継がれている。

小学校入学前から老後まで、様々な選択をしながら人生を歩んでいき、最終的な勝敗は老後の総資産で決定される。今回は知力、体力、ツキの3つのパラメーターがあり、伸ばし方で様々な人生を楽しめる。

価格5千9百円（税別）。



美しいBGMもウリのハードシューティング

ダライアス・ツイン

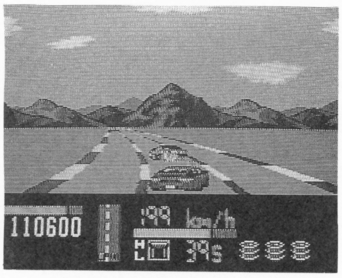
SFC ダライアス・ツイン

PC、MD等、各コンシューマハードにも移植されている人気作、「ダライアス」がスーパーファミコンにも移植され「ダライアス・ツイン」として3月29日に発売された。

アーケードでは3画面、ボディソニック、分岐ステージ、生物をモチーフとしたメカニカルな巨大ボスキャラ等で話題だったが、それらの魅力を損なわない内容となっている。

2人同時プレイが可能となり、BGMも新たにZUNTATAが作曲。ユーザー層を考慮して操作、難易度もオプションモードで設定できるようになっている。ミスしてもパワーダウンしなくなったのも嬉しい所。

価格8千5百円（税別）。



カーチェイスアクションゲーム

タイトー チェイスH.Q.

GG タイトーチェイスH.Q.

アーケードで登場した時、シンプルで爽快感のあるゲーム性でヒットしたチェイスH.Q.が「タイトー チェイスH.Q.」として、3月8日にゲームギアソフトで発売された。

ソフト内容はアーケード版そのままに再現されており、犯人の車を追いかけてクラッシュさせるというもの。タイマー制で60秒以内に追いつけなければゲームオーバーとなり、追いつけば60秒エクステンドし、犯人を捕まえた際の残りタイムがスコアになり、それで各種のアイテムを買える。

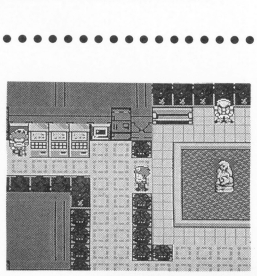
コースは5コース。ステージ5以降はステージ1からの繰り返しとなる。

ゲームモードとBGMが選択可能。

価格3千8百円（税込）。

RPG第2弾はSF

コナミ



◀フィールド

戦闘画面▼

初のユーザー参加型本格的SF-RPG

ラグランジュポイント

FC ラグランジュポイント

'90年3月、ファミリーコンピュータマガジンの創刊百号を記念した特別企画、「芸夢工房（ゲーム）」から生まれたユーザー参加型のファミコンソフト、「ラグランジュポイント」がコナミから4月26日に発売される。

未来の宇宙、スペースコロニーを舞台とした、本格SF-RPGで、キャラデザインに細野不二彦氏、BGMはレベッカ、ストーリーは榎雄一郎氏という豪華スタッフとなっている。

SFを意識した演出、武器合体という新システム。戦闘も新方式で工夫され、BGMはファミコン初のFM音源を採用。超意欲作となっている。

価格8千5百円（税別）。

ドラゴンのドラゴン退治

ハドソン

PC アドベンチャーアイランド

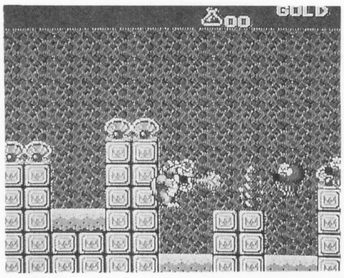
横スクロールタイプのアクションRPG「アドベンチャーアイランド」がハドソンからPCエンジンソフトとして4月19日に発売される。

2頭身キャラクターに明るい色調の背景と、コミカルタッチだが、ストーリーはシリアス。

国を救うため、ドラゴンの城へ入った主人公はドラゴンの邪悪な力によって姿を変えられてしまった。あらゆる呪いを解く「サラマンダークロス」を求めて、新たなる旅が始まる。

アイテムは30種。武器は4種、くすりは1種。その他装備品となる。セーブ方法が3種あるのが便利。

価格5千3百円（税別）。



主人公の姿で攻撃方法が変わる

アドベンチャーアイランド

ムービーから再登場！

データイースト

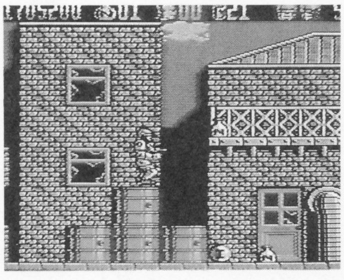
FC ロボコップ2

映画も大ヒットし、アーケードでも活躍中の「ロボコップ2」が、データイーストよりファミコンソフトとして4月2日に発売される。

映画と同じく、新型の麻薬（ヌーク）を破壊するのが目的。全14ステージの構成で、ステージにより犯人の逮捕、人質の救出などが設定されており、規定数の60％に達しなければ射撃訓練場行きとなる。ここは3Dのゲームで、ここでも的を持ち弾数で規定時間に破壊できないと、ステージの最初に戻される。

アイテムは5種。射撃訓練場でしか手に入らないものもある。

価格6千5百円（税別）。



最終ステージはロボコップ2との対決

ロボ コップ 2

ゲームボーイ用ソフト「ジャングルウォーズ」メディアミックス展開中

ポニーキャニオン

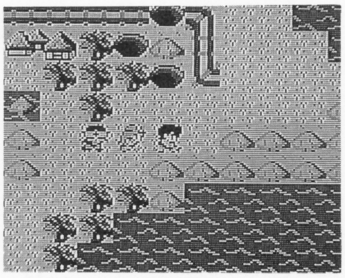
㈱ポニーキャニオンでは、昨年より開発中のゲームボーイ用ソフト「ジャングルウォーズ」の6月21日発売に合わせ、レンタル専用のアニメビデオや、CD付ボードゲームを発売。「ジャングルウォーズ計画」と題して、メディアミックスを展開中。

「ジャングル～」はジャングルで生まれ育った少年と占い師の娘、サルの3人が謎の密猟組織を追う、という大冒険活劇のRPG。シナリオ、ゲームデザイン担当のゲーム評論家〝キム皇〟こと、きむらはじめ氏がファミコン通信誌上のゲームデザイナー講座中でも制作過程を語る等しており、パブリシティも充分。

2月21日には、CD付ボードゲームを発売。同日にビデオのレンタル開始。

この後も4月21日にイメージソングのシングルCDを、6月21日にはソフトと同時発売で、ゲームミュージックのCD、ビデオアニメを販売する。

小誌2月号紹介の同社「シャドウブレイン」にも見られたが、これからはこういった形態が増えていくものと思われる。



ゲームボーイRPG決定版

ジャングル ウォーズ

レンタル専用(40分)
PCVP-70458

CD付 ボードゲーム
止まったマスのNo.をCDで再生するとそこの指示が受けられる

ツアーに先がけてS.S.T.バンドがCD先行発売

ポニーキャニオン

CD ストリートファイターII

G・S・M・シリーズのカプコンタイトルのフルアルバム第4弾。「ストリートファイターII」がサイトロンレーベルより、3月21日に発売された。

収録曲は表題の「ストリート～」の他CPシステムの「ファイナルファイト」、「U・S・ネイビー」、「マジックソード」、「チキチキボーイズ」の計5ソフト。オリジナルは「FF」他の4タイトルの全曲とS・E・。アレンジは「チキチキ～」を除くタイトルの各1曲。アレンジは「アルフ ライラ ワ ライラ」より、メンバーも一新、改名した「ALFH LYRA（アルフ ライラ）」が担当している。

特典 バンドロゴステッカー、楽譜。

価格3千5百円（税込）。2枚組。

ストリートファイターII
PCCB-00056

CD フォーミュラ

ゲームミュージック界の頂点に立ち、コンピュータ界を疾走するS・S・T・BANDの第5弾アルバム「Formula（フォーミュラ）」が4月21日にリリースされる。

内容はセガ・エンタープライゼスの体感シリーズを中心とした構成。コンシューマソフト「シャドウブレイン」で登場した、新立体音響「ヴァーチャルオーディオシステム」による「R360（G-ロック）」他、GPライダー、ラッドモビール、レーザーゴースト、サイバードーム。S・S・T・オリジナルも収録。初回特典は「体感マシンシリーズB2カラーポスター」。

特典 解説書、楽譜。

価格3千2百円（税込）。2枚組。

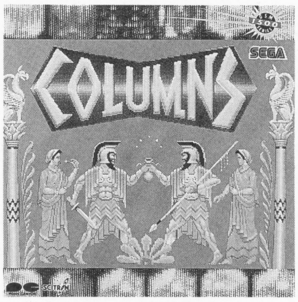
フォーミュラ
PCCB-00059

CD コラムス コラムスII／セガ

セガ・エンタープライゼスのパズルゲーム「コラムス」と「コラムスII」のカップリング盤。3月21日発売。

オリジナルバージョンに加え、S・E・エディットバージョンも収録。

価格1千5百円（税込）。

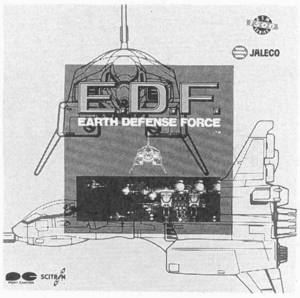


コラムス/コラムスII
PCCB-00057

CD E.D.F.／ジャレコ

ジャレコの最新シューティングゲーム「E・D・F・」のオリジナル曲と、作曲家自らの組曲アレンジバージョンを収録。特典はCDケースサイズ・カラーステッカー、楽譜。3月21日発売。

価格1千5百円（税込）。



E. D. F.
PCCB-00058

CD ルナーク ガンフロンティア／タイトー

タイトー新作「ルナーク」と「ガンフロンティア」のカップリング盤。

オリジナルだが基板音源よりマルチレコーディングした、迫力のZUNTATA MIX。4月21日発売。

価格1千5百円（税込）。

ルナーク/ガンフロンティア
PCCB-00060

CD エドワードランディ スーパーバーガータイム／データイースト

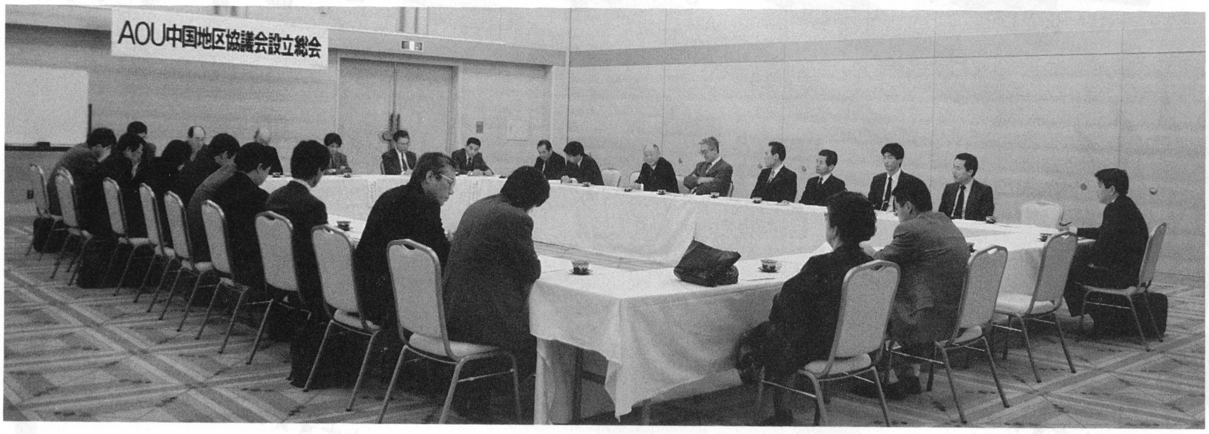
データイースト人気アクションゲーム「エドワードランディ」、「スーパーバーガータイム」カップリング盤。データイーストサウンドチームのアレンジも2曲収録。4月21日発売。

価格1千5百円（税込）。

エドワードランディ/
スーパーバーガータイム
PCCB-00061

ゲームはネクストの時代!!
OPEN THE NEXT
売買
どんな商品でも
必ず取り寄せします。
OLDからNEWまで!!
●基板から大型
機までお問い
合わせ下さい。
中古機
修理
ゲーム
修理に自信あり!!
どんな製品でもおまかせ下さい。
●基板、モニター、
両替機、識別機、
その他。
販売
パーツ
日本橋直売!!
どこよりも安くお届けします。
●各種ゲーム用
から半導体まで
全て。
有限会社ネクスト
〒556 大阪市浪速区日本橋4丁目1-6
Tel:06-645-0210(代)
Fax:06-644-0040

「AOU中国地区協議会」設立総会開催（3/7）



3月7日、「AOU中国地区協議会」の設立総会が開催され、全国で7番目の地区協議会が発足した。（広島八丁堀シャンテ・梅の間、午後3時、出席者・島根1名、岡山8名、広島12名、山口2名、AOU梅原会長、森常務理事、オブザーバー1名、計26名）

同設立総会に先立ち2月18日、設立準備会議が開催され、代表構成員の選出、議決権、正副会長選出、事務局選出、年間開催回数、未組織県（鳥取県）の組織づくり、等について検討が行われていた。（広島県・RCC文化センター会議室、午後1時、出席者16名）。設立総会では、まず来賓のAOU梅原会長が挨拶を行った後、森常務理事が地区協議会規程について説明。出席者の自己紹介に続いて広島県協・平本会長を議長に選出し、議事に入った。

①会長、副会長、事務局選出

会　長・平本将人（広島）
副会長・松田次雄（岡山）
〃　・福田照三（島根）
〃　・萩田正義（山口）

◎**事務局**・広島県協に設置
広島市中区宝町８の１ ㈱ヒカリエンタープライゼス内
☎082（241）8555
FAX（244）5071

◎代表構成員・各県2名（議決権・各県2、計8）

②地区協議会長挨拶

平本将人会長が挨拶

③年間事業及び開催回数

◎賀詞交歓会、◎研修（視察含む）及び親睦会、◎技術及び営業研修会、◎招集（役員及び地区協議会規程に基づく）

これらの事項については回数等規定せず、今後の審議にて事業推進していく。

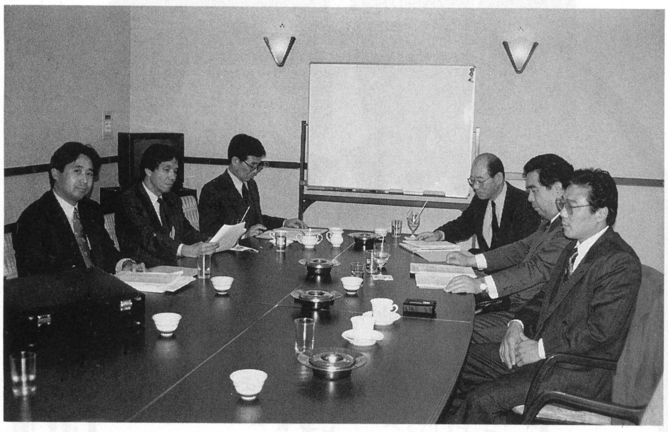
④その他

自由討議（景品及び麻雀ゲーム問題、模範優良店表彰規程の説明、未組織県・鳥取の問題等につき討議を行った）

尚、午後6時より「紅葉の間」に於て懇親会を開催した。（参加者・24名）

更に、翌8日、あいにくの雨であったが、東広島C・Cに於て親睦ゴルフコンペを開催（15名）。山瀬博明氏（アイレム㈱広島営業所）が優勝。

第6回広報委員会を開催（3/13）



3月13日、第6回広報委員会（平本将人委員長）が開催された。（大阪市北区・OSホテル、午後2時〜5時、出席者・委員5名、事務局等2名）

①AOUニュース掲載記事について

「AOUニュース3月号」（特集号）につき、原委員より報告。特に、アンケートの結果報告記事につき、検討が行われた。

②アンケート意見項目の整理について

記述回答の整理につき、今西委員よりの報告をもとに検討。46項目に亘る分類を多少簡素化する方向で再整理することになった。

◆次回は、5月28日に大阪で開催。

県別協会だより

大阪府

第7回定時総会を開催 全役員が留任(2/20)

大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会（梅原靖三会長）は2月20日、第7回定時総会を開催。（中央区「ホテル・ホリディイン南海」2F金剛の間、午後3時、出席者117名《含委任状72名》来賓4名）

同総会は今西事務局長の司会で進行。梅原会長、来賓の大阪府警察本部防犯部保安第一課・松井泰治課長、大阪府生活文化部青少年課・永浜祐輔参事の挨拶があり、小休止の後、総会議事に入った。（来賓には府警本部保安第一課・森下俊明課長補佐、府青少年課・青技弘主事も出席）

大阪府協・第7回定時総会（'91.2.20）

大阪府警察本部防犯部
保安第1課・松井泰治課長

大阪府生活文化部
青少年課・永浜祐輔参事

通例総会議案については、各質疑を経て原案通り承認。

任期満了に伴なう役員改選では、高嶋理事の退任に伴なう新理事として池田五三夫氏（アイレム㈱）が就任となった以外は全員留任となった。

尚、役員の若返りのため、次期改選までに役員選出のルールづくりに着手することになった。

大阪府協・総会後の懇親会より

中部

中部AMゴルフ同好会 4月18日に第31回大会

中部AMゴルフ同好会（神出英夫会長）は、次の通り第11回ゴルフコンペを開催する。

尚、同・同好会は今年、発足満10周年を迎える。

◆日時・4月18日㈭
　集合・午前9時30分
　スタート・10時12分

◆場所・レイクグリーン
　みさのコース

◆会費・7千円（プレー代、売店費用は個人負担）

大分県

理事会を開催(3月16日) 海外研修旅行の実施を検討

大分県健全娯楽業協会（石橋信昭会長）は3月12日、理事会を開催。（ジョイフル西大分店、午後2時、出席者・6名）

同理事会では「九州地区協議会」設立総会（昨年12月5日）について報告。

また、今年より会員の親睦を兼ねた研修旅行を実施したい旨の提案があり、協会補助金も含め検討。6月頃実施の方向で企画を進めることになった。

兵庫県

第6期定時総会を開催 全役員が留任（2/21）

兵庫県協・第6期通常総会（'91.2.21）

兵庫県アミューズメントマシン・オペレーター協会（河合久雄会長）は2月21日、第6期定時総会を開催。（三宮・サンパルビル8F会議室、午後3時、出席者・33社《含・委任状16、来賓・3名》）

同総会は西永理事の司会で進行。河合会長の挨拶の後、来賓の兵庫県警本部保安部防犯課・雪吉係長、㈶兵庫県青少年本部・宮野政夫専務理事、AOU梅原会長が挨拶。

小休止の後、総会議事に入り、まず、役員改選では前役員が全員留任すると共に、次の3氏が新しく役員に就任

副会長・田中一彦（㈱三栄）
理　事・池原勝彦（㈱太東レジャーシステム）
監　事・末佐喜男（㈱ジェイ・アール・イー）

その他の通例総会議案も原案通り承認し、総会を閉会した後、メーカー6社による新製品の紹介が行われた。

尚、5時より懇親会を開催。全員にプレゼントが当るビンゴゲーム大会を含め、和やかな2時間を過した。

㈳AOU
梅原靖三会長

㈶兵庫県青少年本部
宮野政夫専務理事

兵庫県警察本部保安課
防犯課・雪吉係長

兵庫県協・総会後の懇親会

新潟県

平成3年度例会を開催（2月14日）

新潟県アミューズメントオペレーター組合（石川忠太理事長）は2月14日、平成3年度例会を開催。（新潟市「新潟第一ホテル」）

同例会では平成3年度事業計画推進、風営適正化法8号遵守、未加入者への加入促進運動等について討議された。

◎例会終了後、新年懇親会が催された。

沖縄県

第2回理事会開催（3月16日）
平成3年度は会員勧誘に注力!!

沖縄県アミューズメントマシン・オペレーター協会（略称・沖縄アモア協会）は3月16日、第2回理事会を開催。（於・㈱沖縄ベンダース、午後6時）

同理事会では、事務局よりAOUの自主規制「好ましくない遊戯機械」について説明が行われた他、2月12日、13日に大阪で開催された「第11回青少年指導員養成講座」（同県協より2名が受講）について、その模様につき報告が行われた。

また、平成3年度事業活動について協議の結果、会員加入の勧誘に力を注ぐことになった。（現在・15社）

京都府

第9回総会を開催（3月18日）

京都府健全娯楽業協会の第9回総会が3月18日、京都タワーホテルにおいて開催された。（出席者22名、委任状7名）。

司会は副会長の山岡信輔氏（㈱タイトー）が当り、総会は会長の吉田勲氏（日本科学遊園㈱取締役会長）の挨拶ではじまった。

「会員数は発足時より減少しており、協会としてどれだけの成果があげられたかという危機感があるのは事実だが、当業界の社会的地位の向上、ゲーム人口の大幅な増大などプラス面もあり、今後一層の努力により協会員の増化、事業活動の活性化をはかっていきたい」

京都府協・第9回総会（'91.3.18）

会長挨拶の後、蕭明彦副会長が議長に選出され、通例総会議案を審議。原案通り承認された。

つづいて、来賓の京都府警防犯部課長補佐警部の桐村和男氏より「貴業界は子供から大人まで幅広く夢と希望を与える業種であり、私達も一層の緊密な協力と発展を念願している」旨の挨拶があった。

京都府警察本部防犯部
桐村和男課長補佐

㈳京都府風俗環境浄化協会・楠田嘉四郎事務局長

同じく㈳京都府風俗環境浄化協会の楠田嘉四郎事務局長より「昨年度は催事の営業時間の延長などそれなりの成果があったが今後とも会員の増大、健全営業に一層の努力をしていただきたい」との挨拶があった。

同総会は一時間で無事終了し、その後、立食パーティが開かれ、会員間の親睦がはかられた。

奈良県

第2回理事会を開催（3/18）
総会を5月13日（予備5/18）に決定

奈良県アミューズメント施設営業者協会（松村克彦会長）は3月18日、第2回理事会を開催。（奈良市観光会館、5階、午後3時、出席者・9名）

同理事会では、定時総会への提出議案につき審議すると共に、来賓として、奈良県警、奈良県庁、AOUに依頼することとし、開催日時を5月13日午後4時～6時（予備日、5月18日午後3時～5時）とした。

この他、「11回指導員養成講座」受講者による報告、研修旅行実施の提案があり、研修旅行については、総会に提案し、検討することになった。

徳島県

定時総会を開催（2/24）
武市会長を再選

徳島県健全娯楽業協会（武市哲夫会長）は2月24日、定時総会を開催。（徳島市「エーゲ海」、午後0時～3時半、出席者・10社《含委任状1》

同総会では通例総会議案を原案通り承認した。

また、任期満了に伴なう役員の改選では、武市会長の再選を決めた他、他の役員については会長一任となり、追って決定される。

総会終了後は、情報交換が行われた。

茨城県

通常総会を開催（3月13日）
今年も県内催事に参加を検討

茨城県アミューズメントオペレーター協会（宇島準一会長）は3月13日、通常総会を開催。（山の荘ホテル、出席者・7名、委任状・6名）

同総会では、通例総会議案を原案通り承認。会費の見直し、県内催事への参加が検討された。

総会終了後、午後6時半より千葉、埼玉、栃木県協の役員、関係メーカーを含め17名による懇親会を開催。

翌14日には、富士笠間C・Cに於て親睦ゴルフコンペを開催した。

尚、北関東地区協議会（会長・栃木県協の入江会長）では、近々同地区での技術研修会の開催を計画している。

3月末に埼玉県大宮市で同協議会を開催し、具体案の検討を行う。（詳細次号）

日本SC遊園協会(内田博会長)は、今年、SC遊園地業態の誕生60年に当り、記念行事の企画を検討していたが、このほどその基本構想がまとまった。前月号では、募集作品の概要について掲載。改めてここに、その全文を掲載致します。

SCプレイランドに関する60年記念作品募集

＜基本構想＞

【趣　旨】

平成3年(1991)11月1日は、SC遊園地業態の誕生60年の節目にあたります。いま、小売流通産業の激動の中で、SCなど商業施設は急増し、その大規模化や機能の複合化など集客力向上のため様々な手法が用いられる中で、AM施設は重要な役割を担おうとしています。

このため事業機会は増加し、施設の大型化、高級化とともにデザインの開発や運営上の新しい試みが行われる一方で、SCデベロッパーや核店舗などオーナー側からの参入も真剣さを加えてきました。奇しくも暦が一巡するこの年に、SC遊園地(SCプレイランド)はかってない変動のときに直面しようとしています。

このような転機に際し、SCプレイランドに対する消費者の関心や認知を喚起し、オーナー側とプレイランド業者間のコミュニケーションの一層の緊密化をはかり、この業態の新しい展開に寄与するため、以下の構想のもとにイベントの開催を企画しました。

1、歴史ある一つの業態としてSCプレイランドのアイデンティティの確認を行い、それを共有することによりオペレーターとオーナー間の協力関係をさらに緊密なものにしたい。

2、利用客の間にSCプレイランドについての認知を高め、その施設やサービス、意義や効用について関心を深める機縁としたい。

3、SCプレイランドのデザイン、運営ソフト、経営に関して調査研究および学習の機会を提供したい。また、大店舗法の出店規制緩和の環境下、SCプレイランドにどのような影響と対応が見られるか、また望ましい夢のSCプレイランドについて具体性のある将来展望を探りたい。

4、SCプレイランド業界及び日本SC遊園協会の存在が流通産業界に周知される広報の機会としたい。

【協賛(予定)】

日本ショッピングセンター協会
日本チェーンストア協会
日本百貨店協会

【作品募集要領】

1、募　集

①プレイランド営業所のあるSC店舗にポスター(B2・515×728)を掲示する(平成3年3月以降)

②写真、図画、作文などの一般応募作品はプレイランド営業所のあるSC店舗ごとに受付ける。

2、審査・表彰

審査は実行委員会により行う。審査結果は本人に通知のほか、イベント開催日(平成3年11月予定)に会場において、発表と表彰を行う。

3、展　示

写真、図画、作文など一般応募作品は受付取扱SC店舗ごとに展示する。入選作は写真複製を展示し、それ以外の当所受付作品は現物とする。

4、作品の種類

(1)作文の部

【テーマ】

SCプレイランドの楽しい思い出、面白い出来ごと、感心した事柄を始め、SCプレイランドに対する希望や意見、注文などを自由に発表して下さい。

【募集要領】

①応募資格・小学生、中学生
②募集期間・平成3年8月31日まで
③応募方法・400字×5枚以上

【賞】

最優秀作(1人)図書券および遊園地券
入選作(10人)図書券および遊園地券

(2)写真の部

【テーマ】

屋上遊園地、室内遊園場における風景(家族のふれあい、子供たちの共歓、

遊びへの熱中）

【募集要領】

①募集期間・平成3年8月31日まで

②応募方法・カラープリント（Lサイズから四ツ切サイズまで）

【賞】

入賞（10作品）　賞金　3万円

(3)図画の部

【テーマ】

屋上遊園地、室内遊園場における風景

【募集要領】

①募集期間・平成3年8月31日まで

②応募方法・自由

【賞】

入賞（10作品）図書券および遊園地券

【広報活動】

1、マスコミに対する情報提供

2、イベント開催日に以下の記事を含む作品集小冊子（A4サイズ、70～80頁程度）を作成、提供する(2000部)

①趣意書

②業界および協会の概要

③入選作品（作文、写真）

④広告（オペレーター各社のCIを中心課題とするもの）

⑤子供の遊びに関する小論文

注：イベント開催は例会、研修会を兼ねる。平成3年11月2、9、16日いずれかの土曜日を予定。

第6期通常総会を開催（2/26）

2月26日、午後0時より日本コンベンションセンター（幕張メッセ）国際会議場に於て、第6期通常総会が開催された。（出席正会員47社・委任状21社、準会員12社）

まず、内田会長より「湾岸戦争の終結が近い模様だが、早く平和になり、明るい展望のもとで業務に励みたい」（要旨）と挨拶の後、総会議案の審議に入った。

①第6期（平成2年度）事業報告、同収支決算報告

景品等の斡旋額が大幅に増加したため予算（3百万円）以上の割戻しを行うこととし、617万6千円を計上したこと等の説明があり、原案通り異議なく承認された。

②改員の改選

任期（2年）の満了に伴なう役員の改選については、理事及び監事全員が満場一致で承認された。また、会長、副会長についても留任となった。

③第7期事業計画及び同収支予算

原案通り承認された。

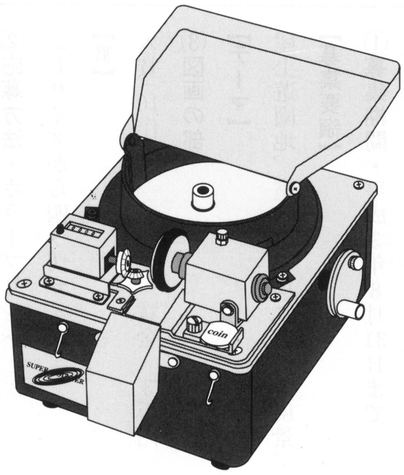
㈳青少年育成国民会議に百万円を寄付

総会議事終了後、㈳青少年育成国民会議・上村文三専務理事に、内田会長より寄付金（百万円）を贈呈。（写真下、右が上村専務理事）

上村氏は感謝の挨拶を行うと共に、「SCプレイランドは青少年の育成活動について、消極的寄与に止まらず、子供たちに伝承的な遊びを教えるなどより積極的な寄与を望みたい」（要旨）と、同協会に対する期待を述べた。

尚、同協会は昨年には、㈶日本ユニセフ協会並びに㈶交通遺児育英会に対し寄付を行っている。

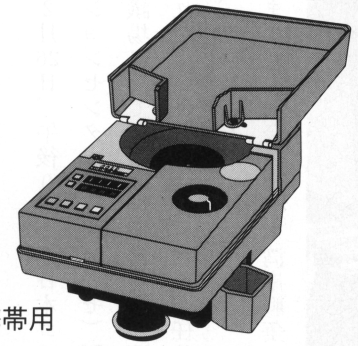
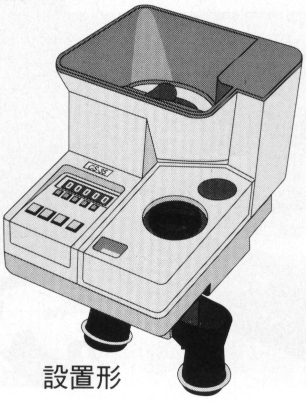
内田会長㊧より㈳青少年育成国民会議・上村専務理事に寄付金贈呈

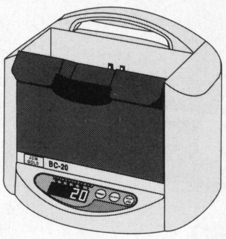


硬貨計算機
SUPER COIN COUNTER

★ 電動・手動の2ウェイシステム装備
★ 硬貨もメダルも数えるフリーサイズ
★ 持運び便利な小6.3kgの軽量設計

KK 東葉興業 製



携帯用
★ CS-10 (国内6種専用)硬貨計数機
選別-電動-機械計数式
★ CS-20-01 (国内 6種専用)硬貨計数機
★ CS-20-04 (フリーサイズ)硬貨計数機
選別-電動-電光計数式
1から9999まで枚数カット機能

設置形
★ CS-35 硬貨計数機
選別-電動-電光計数式
ホッパー容量 2.000枚
1から9999まで枚数カット機能

★ BC-20 小型紙幣計数機
重さ4.6Kg
持ち運びもラクラク
速くて正確なカウント

JCM 製

ステンレスメダル
当社オリジナル

即日
発送

真鍮・鉄 メダル
当社オリジナル

24mm インデアン
ステンレス

24mm ライオン
ステンレス

25mm チエッカー
ステンレス

24mm 騎士
真鍮・ニッケルメッキ

21mm ベル
真鍮・ニッケルメッキ

25mm 日本丸
真鍮・ニッケルメッキ

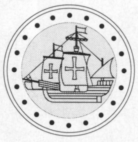
24mm イーグル
ステンレス

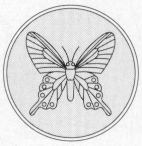
21mm ワシ
ステンレス

26mm チャレンジャー
ステンレス

指定マーク
制作
手書きデザイン OK

24mm ピエロ
真鍮・ニッケルメッキ

24mm 帆船
鉄・ニッケルメッキ


25mm 蝶
真鍮・金色


TOYO

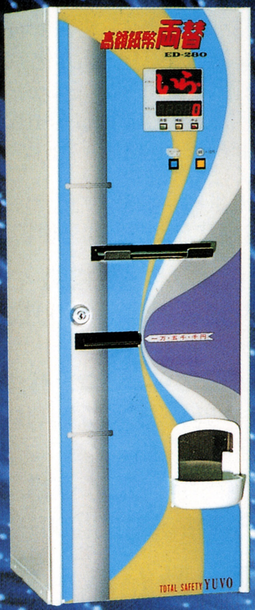
株式会社 東葉興業
〒272-01 千葉県市川市香取2-12-15
☎ 0473(57)8000
ご注文は FAX 0473(58)7628

その気にさせる両替機

TOTAL SAFETY YUVO®

誕生 '91

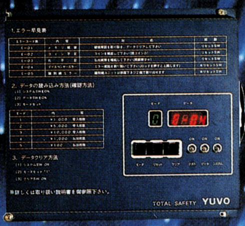
ED-280



10,000	→ 1,000	100	内訳選択
5,000	→ 1,000	100	
1,000	→	100	

W280×D270×H810mm

各種データ及びエラーコードを分類表示できる内部表示



漢字500文字のメッセージ(特注)が流せる外部表示

投入紙幣各200枚
払出紙幣(¥1,000)1,000枚

ED-430

10,000 → 1,000 ×10
5,000 → 1,000 ×5

W430×D300×H450mm

大ヒットロングランのベストセラー機

EX-220 (ViVi)

1,000, 500, 100 → 100, 50 又は 100, 10 etc.

払出硬貨収能：各5,000枚

W220×D250×H770mm

EX-200

1,000, 500 → 100 etc.

払出硬貨収能：12,000枚

W200×D310×H810mm

EX-300 (MiMi)

1,000, 500 → 100 etc.

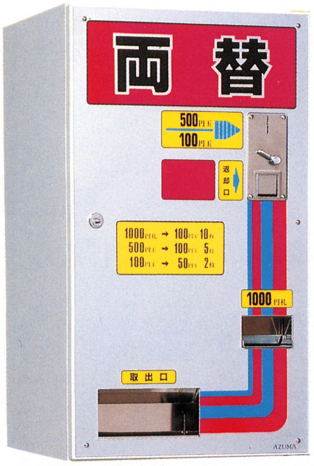
W300×D285×H355mm

大平技研工業株式会社

本社工場　岐阜県岐阜市岩井万場44番地　電話 0582(41)7491
FAX 0582(41)8491
関工場　岐阜県関市豊岡町3－2　電話 0575(24)2101
大阪営業所　大阪市淀川区西中島5丁目9-2 新大阪サンアールビル9F
電話 06(305)6613　FAX 06(305)3695

ゲーム業界に新戦力

両替業務の省力化、合理化を目指す AZUMAから、両替機の新鋭機を低価格でお応えします。



● 場所をとらずに安心両替。
巾38×奥行38×高さ68(cm)のコンパクトボディ。

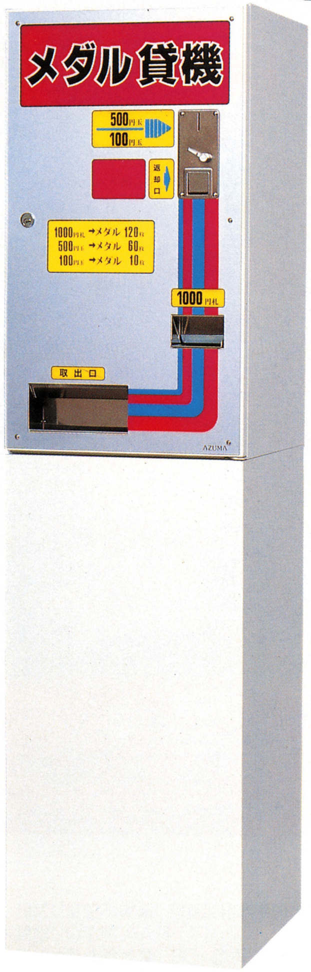
● 千円紙幣、500円・100円硬貨の両替がこなせるオールインワンタイプ。
1000円紙幣→100円硬貨10枚
500円硬貨→100円硬貨5枚
100円硬貨→50円硬貨2枚
又は10円硬貨10枚

● OP価格 ￥290,000―

好評発売中 AZ-101《専用架台付両替機》

メダルマシンを強力にアシスト―

千円紙幣 500円・100円硬貨 対応



ビッグな収容量で補給・回収も簡単な新型ホッパーを搭載

スリムなボディにビッグな収容量。メダル約8000枚収容の新型ホッパーを搭載。効率よい補給・回収と余裕のサービスで、メダルマシンのフル回転をアシストします。

● メダルの払出枚数は簡単に任意設定

メダルの払出枚数が任意に設定可能。操作はシンプル、ディップスイッチをセットするだけ、指先ひとつで設定・変更ができるうれしい設計です。

● 場所をとらず安心サービス
巾38×奥行38×高さ68(cm)のスリムボディ。

●どんな場所にもマッチするハイセンスなデザイン。

●オプションとして専用ディスプレイ。

●OP価格￥290,000―

好評発売中 AZ-102《専用架台付メダル貸機》

先進機能を満載して、いま、コンパクトに登場！

AZ-105

両替業務に新鋭機

コンパクトなボディに、使いやすさ・稼動力を集約。効率化・省力化の原点と、安心・確実なサービスをお約束します。
1000円紙幣→100円硬貨10枚
500円硬貨→100円硬貨5枚
又は
1000円紙幣→500円硬貨2枚
100円硬貨5枚→500円硬貨1枚

● 新型ホッパーを搭載
100円硬貨収容量1000枚の新型ホッパーを搭載。

● 場所をとらないコンパクト設計
巾10×奥行23×高さ100(cm)のコンパクトボディ。

好評発売中 AZ-103
● OP価格 ￥180,000―

設置台数が売上アップの武器になる！ 低価格で新発売

50円硬貨使用ゲーム機を強力にアシスト――

テレビゲームなどの台間設置に便利！
100円硬貨→50円硬貨2枚
500円硬貨→50円硬貨10枚
(又は10円硬貨5枚→50円硬貨1枚に)
又は
50円硬貨→10円硬貨5枚
100円硬貨→10円硬貨10枚

● 場所をとらないコンパクト設計
巾10×奥行23×高さ100(cm)のコンパクトボディ。

● 新型ホッパーを搭載
50円硬貨収容量1100枚の新型ホッパーを搭載。

好評発売中 AZ-105
● OP価格 ￥139,000―

両替機・メダル貸機・発売元
AZUMA
株式会社 吾妻
〒192 東京都八王子市中野山王2―6―11
FAX 0426(24)2153
TEL 0426(27)5551(代)

SANWA

SANWA'S PARTS

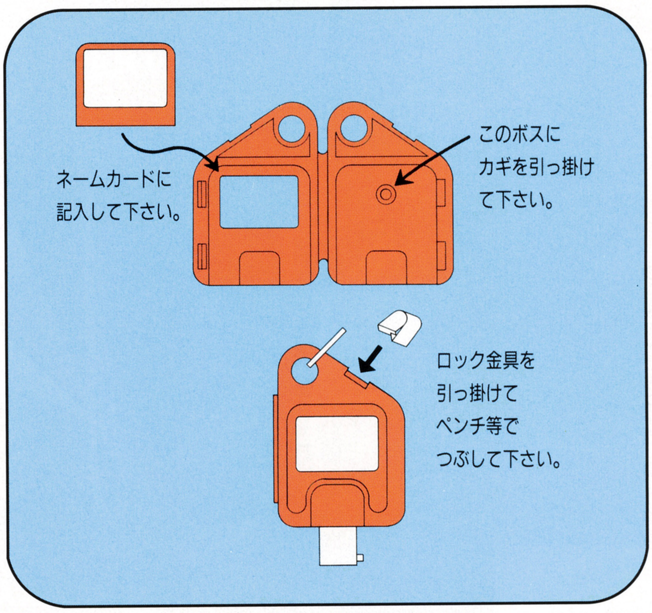
新発売!

「カギカバー」HR-115 八万ロック用

間違いやすい
鍵がいっぱい

○色分けできる
○名前が書ける

私はカギカバーで整理する



SANWA 三和電子株式会社 SANWA DENSHI CO.,LTD

58-5 NAKAMARUCHO ITABASHI-KU TOKYO. JAPAN. PHON:03(3959)6611 FAX:03(3955)9208
TELEX:STRAD J25633 SUMITOMO-BANK OHTSUKA-BRANCH A CNO.173617

本社 〒173 東京都板橋区中丸町58番5号
PHONE 03(3959)6611 FAX 03(3955)9208
TELEX STRAD J25633
振込銀行:住友銀行 大塚支店 ㊢173617

大阪支店 〒533 大阪市東淀川区東中島4-11-32
ネオライフ新大阪805
TEL 06(324)3916 FAX 06(324)3918
振込銀行:十三信用金庫 新大阪駅前支店 ㊢205700

ミラー26に次ぐ大画面シリーズ第２弾が遂に登場、その名も〝天画〟50インチという堂々のツラ構えで、各社のコンパネが取り付け可能。音響面では26cmスピーカーを使用したボディーソニックなので臨場感あふれる大迫力！だから新ソフトのインカムも更にアップさせることが出来ます。

天画

大画面シリーズ第2弾〝天画〟堂々誕生!!

集客性抜群!!

サイズ：モニター W1171×D680(m/m)
筐体 W830×D1600(m/m)最小全長2330(m/m)モニター〒95-3923

改良のため予告なく仕様を変更することがあります。

ミラー26 W636×D655(m/m)

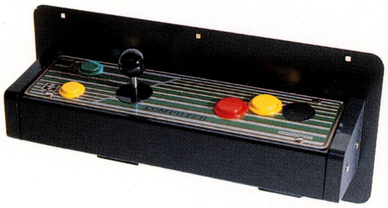
QP26 H630～700×W795×D695(m/m)

ダイショーオリジナル筐体

ダイショー商会
〒570 大阪府大東市新田本町13－12
TEL0720(70)3892 FAX0720(70)3894

パネルはカシオ、カシオのパネル

P—8—3

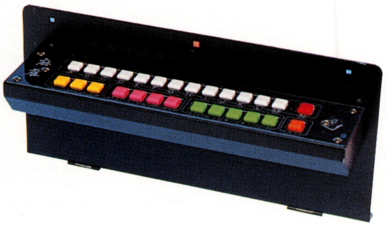


●対面１レバー3ボタン

A·P—8—3

●片面2レバー6ボタン(メクラ板付)

P—M

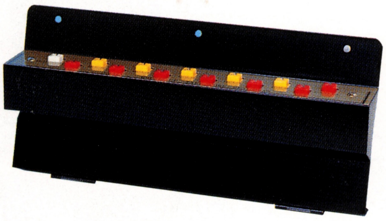


●マージャン・ゲーム用

P—P

●カードゲーム用(アミューズ台タイプ)

P—P—K

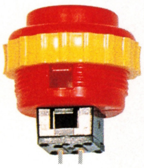


●カードゲーム用
(アミューズ台タイプボタン配列違い)

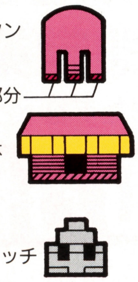
P—0—6

●スロットゲーム用

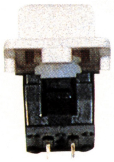
丸型ボタン
ロングライフスイッチ



押しボタン本体を長くしたことにより、スイッチを押し切ることがなくなり、寿命は従来品の10倍に延びました!!



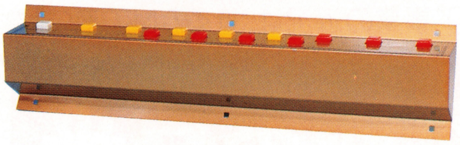
マージャン・スイッチ用
P—M



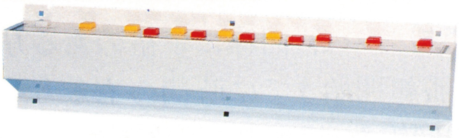
スイッチにストッパーが付いたため、スイッチを押し切ることがなくなりました。これにより、スイッチの寿命が従来の10倍に延びました!!

※斜線部分
ストッパー

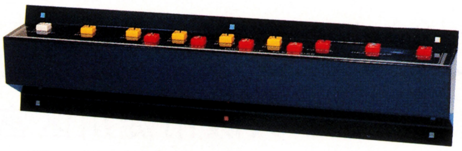
P—P—Z



(G)



(W)



(B)

●ロング・サイズ

※当広告掲載のパネルには全てロングライフスイッチ又はP－Mを使用しています。

社 員 募 集 中

〈通産省認可登録電子応用機械器具製造事業登録 No. 東・第5273号〉

株式会社 カシオゲーム

〒136 東京都江東区亀戸 3－25－11
TEL 03(3638)0091　FAX 03(3638)0093
振込銀行/富士銀行亀戸支店　当座預金 3023

USAで、10年間の実績。社会で認知された産業です。

NTTダイヤルQ^2事業者募集!!

Q^2回線レンタルシステム

ダイヤルQ^2の歴史

「ダイヤルQ^2のお手本はアメリカの大手電話会社・ATT(アメリカ・テレフォン・アンド・テレグラフ)の、ダイヤル・イット・900サービス。いまでは、ATT以外の電話会社も参入して、立派なニューメディアになっています。いま日本では、子どもが電話一本でアダルト番組を聞いてしまうから問題とかマスコミが騒いでいるけど、アメリカでもそういう問題はあったんですよ。といっても、アメリカではもう10年近くも続いていますからね。とやかく言ったって、面白い物、役に立つ物は、定着するんですよ」。

日本と同じようにアメリカでもパーティラインがなんといっても人気。アダルトももちろんあるが、最近は、マネー情報や医療相談、法律相談などのおカタいものも人気で、スポーツやイベントの実況中継も人気を集めているとのこと。

ダイヤルQ^2機器販売

MW-0816

ツーショットVT兼用機

最新型音声コンピューター

Q^2対応8回線〜16回線

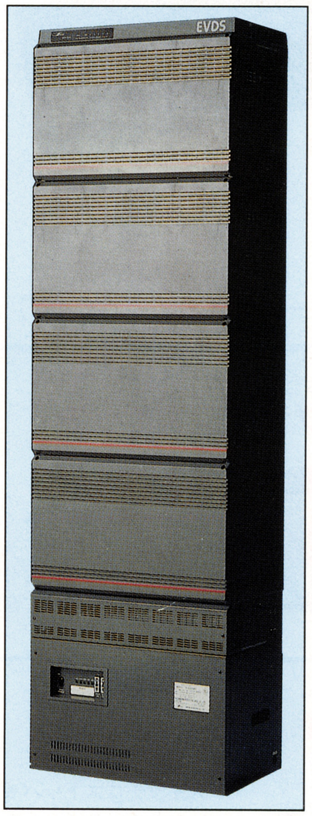
若者の間で爆発的人気のQ^2サービスですが、一方では、場所をとらない、人手のかからないサイドビジネスとして、マネージメントの各分野でも注目の的。

第一販売では、各種番組提供者の皆様に、一挙96人の対話を可能にした新鋭機TS-96を新発売。主要3機能を軸に、全収容局線96回線の中で、任意なセットアップにより豊富なサービスヴァリエーションを実現します。

TS-96

Q^2サービス対応
パーソナル
ネットワークシステム

直電$Q^2$96人戦



Q^2回線、広告、機器全て、即営業可

Q^2事業の近況は、近くのNTTQ^2営業窓口でおたずね下さい。

★開業資金1,000万円

お手持ちのQ^2回線に余裕のある方、当面使途に困っている方、番組開始までに時間の有る方…多少にかかわらず、お持ちの回線数・場所をご連絡下さい。〝有効〟利用の為に、登録、ご紹介させて頂きます。(全国、Q^2回線売買仲介致します。)

〒532 大阪市淀川区宮原1-3-20 ☎06(393)2060

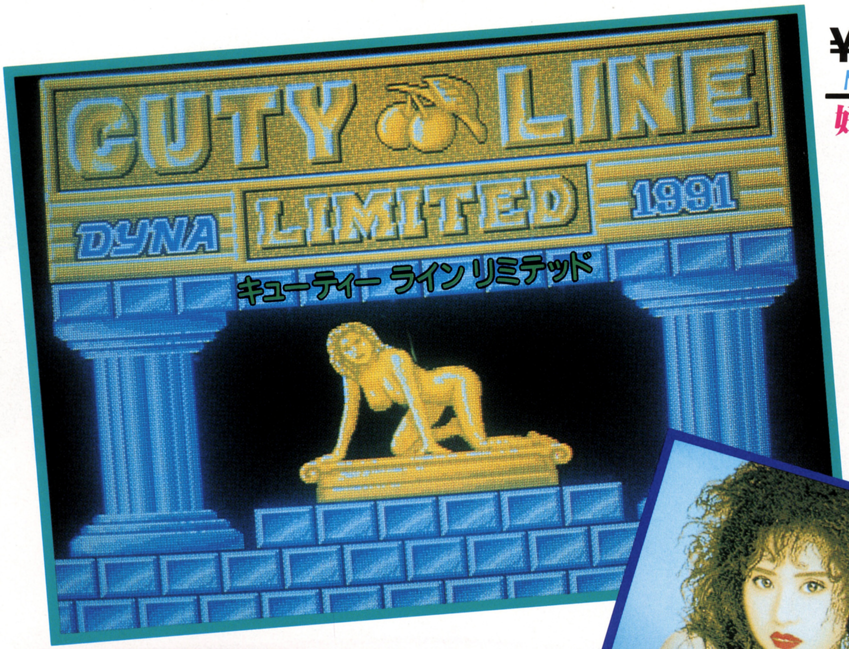
詳しくは **㈱第一販売・Q^2事業部**

〒110 東京都台東区根岸2丁目12番2号 ☎03(3876)1940
〒812 福岡市博多区博多駅前1丁目68番 ☎092(482)1938
〒601 京都市南区上鳥羽南唐戸町7番地 ☎075(662)3229
〒640 和歌山市園部1613番地の88 ☎0734(61)6071

DYNA

新鮮グラフィック!!

¥128,000
MAIN P.C.B
好評発売中!



スキル・ストップでパワーアップ!!

NORMAL PLAY

2WAY SKILL STOP

Ⓐ PUSH BIG : L→C→R
SINGLE STOP

Ⓑ PUSH BET : L・C・R
ALL STOP

CHERRY III BONUS
チェリーボーナスⅢ

CBシリーズ
チェリーボーナス

最強バージョン登場!!

BET MAX: 64 + 64 = 128

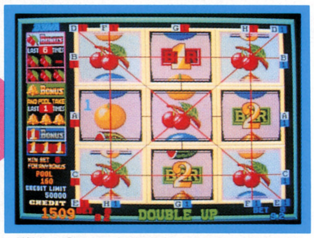
¥68,000
SUB P.C.B
好評発売中!

プラスα(アルファー)のスゴイ奴!!

CORNER CHERRY STAGE

CORNER CHERRY
Odds : Total bet ×10 !!

SPINNING



W-CHERRY BONUS!!

DYNA CO., LTD.
〒547 大阪市平野区瓜破2−3−48
2-3-48. URIWARI. HIRANO-KU. OSAKA. 547. JAPAN.
TEL 06(707)9268. FAX 06(708)6743

チャーミートラック

CHARMY TRACK

- ●25吋モニター3台使用
- ●12人用タイプ
- ●高さ 2000㎜
- ●幅 2400㎜

見て興奮！

プレイは最高！

エキサイティングでNo.1！

ゴージャスな雰囲気でお店のイメージアップに！

Sales Agent
CORONA PLAN CO.,LTD.
401, MATSUMOTO BUILDING., 11-19, TOGANO-CHO, KITA-KU, OSAKA, 530, JAPAN
TEL 06(316)1531 FAX 06(316)1107

視・聴・触へのこだわり

Move

COSMOS ラムダ Λ25

NEW TYPE

OP価格 ¥498,000〈税別〉

ニュータイプで、更にクオリティーアップ！

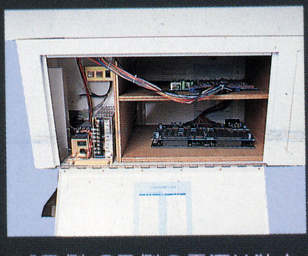
〈特 長〉

- パネルの操作性を更に、向上させました。
- 2スピーカー、重低音HiFiサウンドの大迫力！
- 相互干渉防止装置付で完全に、モニターの干渉をカット！
- 25吋TWO(ツウー)画面筐体、省スペースで1台2役！

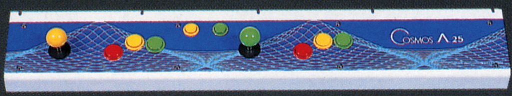
NANAO DUAL 8™

※改良のため仕様を予告なく変更することがあります。

■サイズ
H 1170×W 880
×D 1120(㎜)



● 1P側・2P側の電源は独立、メンテナンスはセパレートで行なえます。又、一ヵ所集中でラクラクOK!!



■ツーレバーパネル OP価格 ¥18,000

■マージャンパネル OP価格 ¥18,000

COSMO

視・聴・触を満たす先進技術

COSMO

あっ可愛い動物が大変身

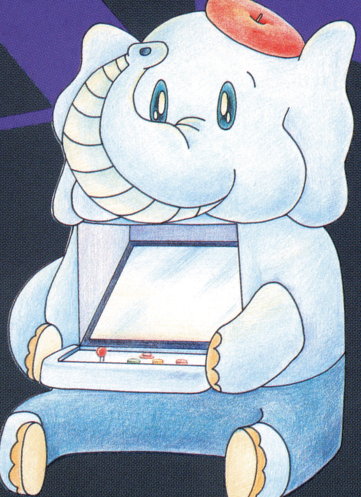
動物シリーズ 第1弾
ANIMAL

●これまでの固定観念を打ち破り、大人から子供まで幅広い客層にアピールする動物をモチーフにした新しいタイプの筐体です。

18吋ビデオゲーム&25吋ビデオゲーム
&プライズタイプの
3タイプで 近日発売予定!

ペンギンタイプ(1/5スケールモデル)

カバタイプ



ゾウタイプ

パンダタイプ

ANIMAL

SCロケ・遊園地・イベントetc
に抜群の集客効果発揮!!

特約店：メディア商事株・株ユニバース

意匠登録・実用新案申請中

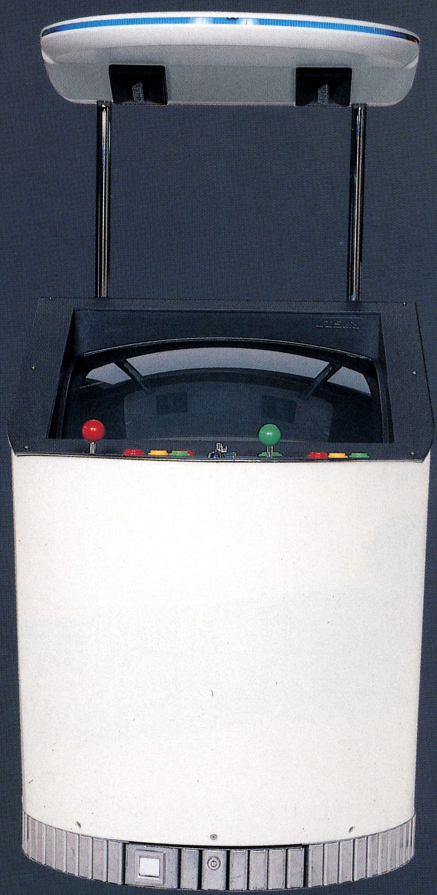
COSMO MAKER OF PIONEER THAT BIG MONITOR GAME MACHINE

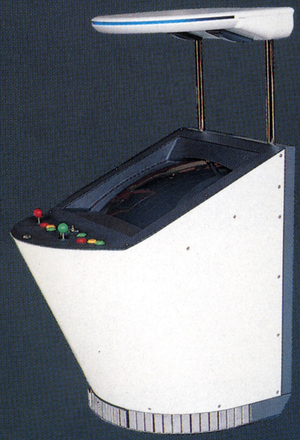
COSMOS-U26

意匠登録申請中

ニューエイジが求める、超新星（スーパーノバー）誕生!!

ファッション性・高級感を追求した、26吋大画面筐体!!





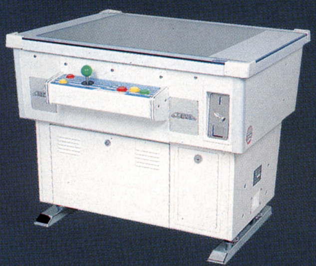
NANAO DUAL 8™

■仕様
W680×D920×H1380㎜
材質：オール樹脂製

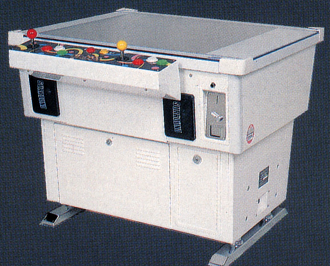
※改良のため仕様を予告なく変更することがあります。

COSMOS-T25

COSMOS-T26

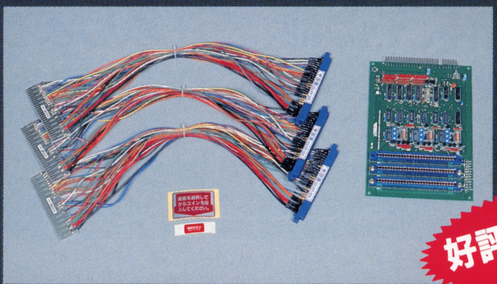


AV-2600 AV-2900



COSMOS-mini26

COSMOS-KING25



好評発売中!

スリーゲーム セレクトサブ

〈JAMMA規格〉

※JAMMA中間ハーネス 3本、ボタンシール付

OP価格 ¥48,000

- 1台の筐体で2or3種類のゲーム基板を同時使用でき、選択することが出来ます。
- 各ゲーム毎のモニターRGB調整サブ基板上で出来ます。
- 各ゲーム毎のプレイ数を確認できます。
- ワンタッチで取付けられます。

コスモ電子株式会社
本社 〒570 大阪府守口市八雲東町2−181
☎(06)906-1111(代表)/FAX(06)906-1112

FOR NEW MANKIND

セイミツ・ニュース

SEIMITSU
4月号

CTXシリーズ最新モデル

㈱カプコン「ストリートファイターⅡ」専用コンパネ

大好評発売中!!

CTX-33W

(18・26インチ用)　※ハーネス付

- セイミツ・CTX-33W、
- セガ・エアロテーブル、
- セガ・エアロシティー、
- SNK・キャンディー(25・26インチ)
  用中間パネル　※ハーネス付

- ナムコ・コンソレット(26インチ)
  用中間パネル　※専用ハーネス・コネクター付

▶板金、ハーネス加工、各種組み立て、各種筐体、その他、特注承ります。

努力と実績で明日を拓く――
株式会社セイミツ商事
本社／埼玉県戸田市美女木5－20－9　〒335
TEL0484(21)5200　FAX0484(21)2433

代理店

㈱水野商事　札幌市中央区南三条東1－1　TEL 011(232)2755

㈱カワクス　本社　東大阪市川俣3－1－35　TEL06(787)1881
東京営業所　東京都台東区東上野1-24-4　TEL03(3837)3884

㈱セイミツ関西　大阪市東淀川区下新庄3-11-13　TEL 06(326)8691
㈲プリンス　TEL 06(323)8804

㈱セイミツ九州　福岡市博多区東光2－20－38　TEL 092(472)6316

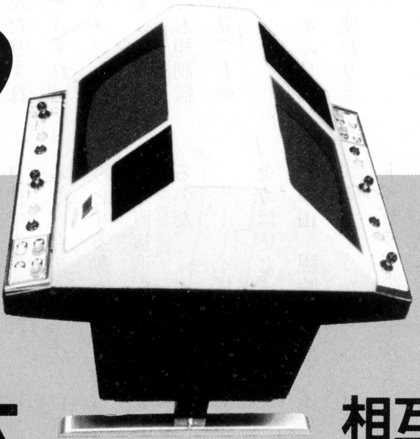
お知らせ

◆当社の考案しました『電子遊技器のモニターブラウン管保持機構』が、実用新案登録されました。(昭和60年実用新案登録第4256号)
今後、保持枠にモニターを取り付けたまま、縦横の切り換えが出来るものはすべて、本案に抵触致しますので御注意下さい。尚、詳しくは当社に御相談下さい。

ゲームの信頼ブランド共立工業

VS コンバージョンキット

KCB-1、KC-2、各種パネル



●配線は従来のままでOK!
●いつでも、VS筐体になるので、ニューゲームにも対応。

ニューW筐体

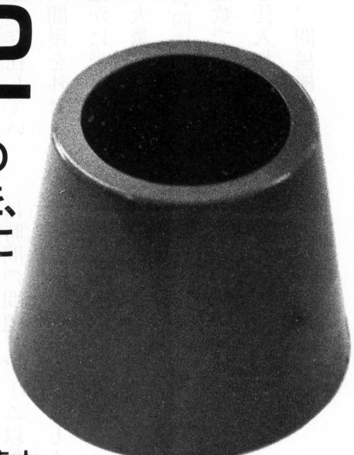
パネル別

使い易さ重視の気配り設計。

〔サイズ〕H 650〜750×W 980×D 560(m/m)

(ナナオ、東映18吋モニター) ¥175,000

相互干渉防止装置 KC-2



ツイン筐体の画面のブレを、パーフェクトに解消!!

■実用新案申請中

創造と技術で未来を創る 〈電子応用機械器具製造事業登録 No. 東・第4722号〉

有限会社 共立工業

〒226 神奈川県横浜市緑区川向町957-28
TEL 045(472)9392・9298
FAX 045(472)8696

振込先
横浜信用金庫大倉山支店
当座 7956 ㈲共立工業
城南信用金庫新横浜支店
当座046018㈲共立工業
横浜銀行 新横浜支店
当座100788㈲共立工業

ニュースアンテナ 情報 File ファイル

自由価格でがん具販売を——

（株）セガ・エンタープライゼス 中山隼雄社長

世界最大のがん具専門店　米トイザラスが今年十月にも日本に一号店を開業するなど大店法の規制緩和を受けて、がん具業界は大きな変革期に直面している。セガ・エンタープライゼスの中山隼雄社長は「がん具の大部分が定価で販売されているのは日本の流通が遅れている証拠」と語り、自由価格での販売へ移行することの必要を主張する。

——大店法の規制緩和についてどう評価されますか。

中山　規制緩和でショッピングセンターが増えたり、店舗の大型化が進んだりすれば、ゲームセンターも増える。そうすれば、わが社で製造しているアミューズメント施設用のゲーム機器の販売が伸びることが期待できる。そうした観点からみても規制緩和は歓迎できる。世界の潮流から見てもやむを得ない動きだ。

——トイザラスの進出などで、がん具業界を取り巻く環境は今後、大きく変わりそうですが。

中山　大型店と中小店の共存は無理かといえば、決してそんなことはない。サービスを充実させたり、専門化を進めることで店のファンを作っていけば、中小店も生き残っていける。ただ、がん具業界が大店法の規制緩和で直接影響を被るのは事実。がん具の流通が伝統的な日本型流通の典型といえる。トイザラスはメーカーから直接商品を買い取るという方式を持ち込み、日本のがん具流通を一気に合理化しようとするのが問題視されるのだ。だが、こうした動きはトイザラスの進出がなくても起こり得たことだ。トイザラスは変化を加速しようとしているのに過ぎない。

——どうして、そう言い切れるのですか。

中山　たとえばビデオゲームについてみれば、日本では靴専門店のチヨダが展開するハローマックや靴のマルトミのバンバンといった郊外ロードサイド型がん具店やディスカウントストア（DS）が、すでに全体の四五％程度を販売しているというデータもある。こうした小売店からは「メーカーがトイザラスとの直接取引に応じれば、自社でもやりたい」という声も上がっているし、今後、小売店が自ら問屋機能を持とうとする動きが出るだろう。日本企業の中にも直接取引を進めようという地合いはあるのだ。

——トイザラスが直接取引を要求したらセガは応じますか。

中山　現時点ではトイザラスと直接取引するかどうかについては全く白紙の状態だ。トイザラスの日本法人、日本トイザらスは「うちを問屋と考えてください」と言って交渉を進めようとしている。だが、ゲームソフトの分野についてみれば、一次問屋だけでは対応できずに二次問屋が存在している状態。こんな現状で既存の問屋を外せるかどうかは疑問だ。また、確かに米国では四百店を超える店舗を持ち、大量に仕入れているが、日本では今年せいぜい四店舗を開く予定に過ぎない。こんな店舗数でわれわれメーカーが納得できる数量を仕入れることができるのだろうか。ただし、問屋機能を持つ小売店が小売店全体の七割になれば、当社としても小売店と直接取引せざるを得ないだろう。

——トイザラスはがん具を安売りすると言っています。定価販売が崩れることについて、どう考えますか。

中山　すでに国内でもDSが安売りしており、（安売りについては）問題ない。定価販売があること自体、日本の流通が世界的にみて遅れているということだ。定価販売を直ちにやめる必要はないが、徐々に自由に価格が設定できる体制に移行していくべきだと思う。

●　●　●

がん具業界はメーカーの価格支配力が強く、定価販売が一般的。値引き販売を実施している企業はまだ少数派。トイザラスはこうした流通のあり方を変えようとしているわけだ。中山社長が指摘するように、自由価格による販売への移行は今後、がん具業界が取り組むべき課題だろう。

がん具市場の中でも成長分野であるコンピューターゲームのソフトウエアはすでに自由価格に移行している。こうした動きがぬいぐるみなどの一般がん具に波及するのは時間の問題。ゲーム以外に一般がん具も作っているセガもこうした〝地殻変動〟への対応を迫られそうだ。

（松尾記者）

日経流通新聞　1991・2・19

情報ファイル

ゲーム一体型AV機器開発
ソニー・任天堂が提携
――年内にも10万円以下で発売

ソニーと任天堂はゲーム機とAV（音響・映像）機器を一体化した機器の開発・販売で提携する。ソニーが任天堂の高性能十六ビット家庭用テレビゲーム機「スーパーファミコン」とCD（コンパクトディスク）読み取り装置を一体化した機器を開発、早ければ年内にも売り出す。任天堂もゲーム機に接続して使うCD装置を発売する。ソニーが販売する製品の価格は十万円以下。両社は米国など海外でも共同戦線を張る予定で、低価格を武器にゲームとAVを組み合わせた新家庭娯楽市場を世界的に開拓していく。

ソニーが開発、販売するゲーム機一体型AV機器は、家庭のテレビに接続すればスーパーファミコンのゲームソフトとCDソフトが使える。CDはフロッピーディスクの約五百倍の容量を持ち、臨場感のある音や写真のような鮮明な画像を取り入れることができる。

このためゲームだけでなく、電子出版、音楽ソフト、CG（コンピューターグラフィックス）などのソフトも楽しめる。十六ビットというスーパーファミコンの優れた画像・音声処理機能を生かした機器で、操作はキーボードではなく、ゲーム機のコントローラーでする。

任天堂はスーパーファミコンに接続して、同様の機能を発揮する装置を発売する。ソニーと提携することにより、スーパーファミコンを単なるゲーム機というより、高度な処理ができる娯楽機器として活用する道を開き、需要層をさらに拡大する。

使用できるCDは「ソニー・任天堂方式」という独自の規格で、CD－ROM（読み出し専用メモリー）など従来のCDとは互換性がない。ソフトメーカーはソニー－任天堂とライセンス契約を結ばないとソフト開発ができない仕組み。

AV機器大手のソニーは、各種CDやCD再生装置といったハードで技術を蓄積しているうえ、グループ内にCBSソニーや米映画会社のコロンビアなどを抱え、多くの音楽・映像ソフト資産を持っている。

家電・情報機器メーカーは画像や音声が同時に楽しめるAV機器の開発、普及を図っている。富士通はCD－ROM装置を標準装備した三十二ビットパソコン「FMタウンズ」を出しているが、価格は三十万円近い。高価格が普及上のネックになっていることから、ソニー、任天堂は十万円以下に抑え需要を開拓する。

日本経済新聞　1991・2・5

河田、タカオを買収
販路多様化をめざす

大手がん具製造問屋の河田（本社東京、社長河田親雄氏）は四月一日付でがん具問屋タカオ（東京、橋本隆夫氏）を買収する。タカオ側からの申し入れを受けて、河田がタカオの全株を買い取る。同時に河田が全額出資してタカオの資本金を現在の一千万円から四千万円増資する。人気商品のテレビゲームソフトの供給を確保したいタカオと販路多様化への対応を目指す河田の利害が一致した。

橋本社長は三月いっぱいで退任し、引退する。後任の社長には河田の取締役である風間重義氏が就任する。タカオの営業幹部社員三人は役員として残って、株の一部を取得する予定だが、経営権は河田が握る。

タカオはダイクマなどのディスカウントショップ（DS）やホームセンターの販路に強い中堅がん具問屋。一方、河田は任天堂製品を扱う問屋で組織する初心会の会長会社で、ファミコンなどテレビゲームの扱いで急成長している。

河田にとってはDSやホームセンターなどがん具の販売ルートとして急拡大している販路の情報が収集できるうえ、同社の販売量拡大にもつながるメリットがある。タカオにとっては任天堂とつながりの強い河田の傘下に入ることでがん具市場で人気商品のファミコンソフトを手に入れやすくするのが狙いだ。「人気商品のファミコンを持てば他の商品でも取引先に対する交渉力が強まる」（橋本社長）とみている。

日経流通新聞　1991・2・21

半導体 耳より情報

日本の海外出張◆◆◆早くも復活
スーパーファミコンに感謝

「もう待ちきれない」――。湾岸戦争のあおりを受けて自粛していた日本企業の海外出張が復活し始めた。一メガ（百万）ビットダイナミックＲＡＭ（１ＭＤＲＡＭ、記憶保持動作が必要な随時書き込み読み出しメモリー）の市況低迷に神経をとがらせていた半導体メーカー各社の首脳は「米市場が気がかり。現地の話を直接聞きたい」と、コンピューターメーカーなど大手ユーザーとの接触に動いている。

論文代読が予想された国際固体回路会議（ＩＳＳＣＣ）でも、東芝、ソニーなど一部企業は実際の研究開発担当者を派遣した。日本だけでなく欧米メーカーの首脳陣も一部海外渡航を再開している。

「変化の激しい半導体ビジネスでは、常に海外の情報に接していなければ取り残されてしまう。不要不急の渡航はできるだけ避けるようにと社内で通達が出ているが、欧米市場の不透明感が強いだけに、どうしても出張による情報収集が必要だ」とある大手メーカー役員。シリコンサイクルの変化に乗り遅れまいとするビジネス戦士の〝出征〟に拍車がかかりそうだ。

●　●　●

任天堂の家庭用ゲーム機、スーパーファミコンがヒットしている。どこのおもちゃ屋に行っても「品切れ」の状態だ。このスーパーファミコンの登場をゲームファン以上に喜んでいるのがスタティックＲＡＭ（ＳＲＡＭ、記憶保持動作が不要な随時書き込み読み出しメモリー）メーカーだ。

現在主流の二百五十六キロビット（２５６Ｋ）ＳＲＡＭは同じ製造設備が必要な一メガ（百万）ビットダイナミックＲＡＭ（１ＭＤＲＡＭ、記憶保持動作が必要な随時書き込み読み出しメモリー）より早くから値崩れしており、今は一個四ドル程度になっている。「価格は最近落ち着いてきた」（業界関係者）というものの利幅の薄い商品であることには変わりない。期待されていた次世代の１ＭＳＲＡＭも、４ＭＤＲＡＭ以上に需要の本格化が遅れている。

そんな中、複数の２５６ＫＳＲＡＭを内蔵しているスーパーファミコンがヒット。しかも将来は大市場に成長しそうな勢い。ＳＲＡＭ業界では唯一の明るい材料といっていい。

「お年玉でスーパーファミコンを」ともくろんでいながら結局、買えなかった子供が多いが、ＳＲＡＭメーカーは思わぬ〝お年玉〟に、ホッと一息ついている。

日経産業新聞　1991・2・20

ヨネザワ、ＳＣ建設
〈埼玉の倉庫跡地〉
ジャスコなどに賃貸

大手がん具製造卸会社のヨネザワ（本社東京、社長米沢滋氏）はショッピングセンター（ＳＣ）事業に乗り出す。埼玉県吉川町の倉庫跡地にＳＣを建設し、核店舗のジャスコと地元商業者で組織する吉川商業準備組合（会長杉浦俊夫氏）に賃貸する。商業活動調整協議会の審議などを経て、来年半ばの開店を目指す。ビルのメンテナンスなどＳＣ運営事業の一部も手がけることで、

ぬいぐるみセットA-6
50個入 ¥18,000
13cm～23cm　30種類

ぬいぐるみセットA-7
100個入 ¥19,800
13cm～20cm　32種類

ぬいぐるみセットA-8
100個入 ¥19,800
11cm～23cm　34種類

プチカーニバルセットB-1
200個入 ¥16,000
4cm～7cm　40種類

株式会社 小林商事　〒670 兵庫県姫路市新在家中の町10-25　TEL0792-92-2677　FAX0792-93-4616

情報ファイル

事業多角化を進める。

ショッピングセンターの名称は「吉川ショッピングセンター」（仮称）。大規模小売店舗法の三条に基づく建物設置者による申請では、敷地面積九千三百五十二平方メートル、延べ床面積二万千七百十六平方メートルで、店舗面積はジャスコが九千平方メートル、地元テナントが三千七百平方メートル、共用通路が二千平方メートルとなっている。今後、ジャスコなど出店者が五条申請を提出する。

隣接地に川や親水公園があることから、水と緑に親しめるSCを特徴にするほか、自分で参加して遊べるレジャー施設を併設する方針。都心から四十分という立地のため、これらの特徴をアピールすることにより、都心を含めた広範囲から集客する。「遊びを提供するがん具メーカーの経験を生かし、単なる物品販売だけでなく、楽しみながら買い物をしてもらえるSCにしたい」（米沢滋社長）という。

SCの運営に付帯して必要になるビルのメンテナンスや清掃、空調、警備、保険業務などの一部をヨネザワが直接手がけることで、高齢者などの雇用対策にもする。

日経流通新聞　1991・2・21

今夏から NES用ゲームカセット 自社生産開始 ―コナミ工業

ゲームソフト大手のコナミ工業は八ビット家庭用テレビゲーム機「ファミリーコンピュータ」の海外版「NES」用ゲームソフトカセットを夏から自社生産する。今までは任天堂からOEM（相手先ブランドによる生産）供給を受けるよう義務付けられていた。自社生産により、生産数量が自由に調整できタイムリーな出荷も可能になる。今後は他のソフトメーカーも追随しそうだ。

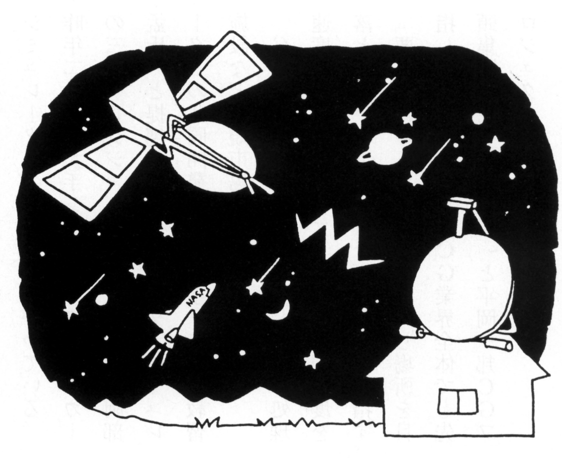
コナミ工業は売り上げの約六四%をNES用ゲームカセットが占めている。特に米国では忍者カメが活躍する「T・M・N・T」が二百万―三百万本を売るヒット作になっている。今後、任天堂からのOEM供給も続ける方針で、OEMと自社生産の比率などは今後詰める。

今までは任天堂に生産を委託していたため、クリスマス商戦などに向けてタイミングよく人気ソフトを投入することが難しかった。また、自社生産だとソフトカセットの製造コストを下げることにより利益を大きくできると同社は期待している。自社生産する場合は売り上げの約二〇%をロイヤルティーとして任天堂に支払う。

従来、任天堂は基本的にゲームソフトをソフトメーカーが自社生産するのを認めていなかった。しかし十六ビットゲーム機「スーパーファミコン」や携帯型テレビゲーム機「ゲームボーイ」などに向け、生産するソフトが多くなってきたことや、品質管理技術を他社へ技術供与する余裕もでてきた。このため、比較的量の多いNES用ソフトに関してのみ自社生産を認める旨を、昨年十一月に各ソフトメーカーに対して通達した。

現在、ファミコン用カセットではコナミ工業、ナムコ、タイトー、ジャレコ、サン電子、アイレム、バンダイの七社が自社生産をしている。今回のコナミ工業のNES用ソフトの自社生産は、下請け業者などを持ち、自社生産する力のある他社の戦略にも影響を与えそうだ。

日経産業新聞　1991・2・22



ぬいぐるみセットA-2 100個入 ¥19,800 12cm～28cm 29種類

ぬいぐるみセットNA-3 100個入 ¥19,800 10cm～28cm 29種類

ぬいぐるみセットA-4 100個入 ¥19,800 12cm～28cm 30種類

ぬいぐるみセットA-5 50個入 ¥18,000 17cm～35cm 29種類

株式会社 小林商事 〒670 兵庫県姫路市新在家中の町10-25 TEL0792-92-2677 FAX0792-93-4616

〈飛躍担う各社の拠点〉CGとゲーム融合

臨場感ある機種開発

――㈱ナムコ横浜未来研究所

膨大な時間をかけて一画面を作成するコンピューターグラフィックス（CG）と、素早い画像処理が信条の業務用ゲームを融合する――。ナムコの横浜未来研究所では一見すると不可能に思える新しいタイプのゲーム機の開発に対する取り組みを強化している。

ナムコの研究開発体制は業務用ゲーム機の開発を担当する開発一部と家庭用ゲーム機用ソフトやロボットなどを開発する同二部、そして生産技術などを担当する技術部の三本柱で構成している。

横浜未来研究所の開設は一九八八年。神奈川県横浜市の計画都市「港北ニュータウン」内にあり、研究所の周りには竹林など多くの緑も残されている。スタート時はCGプロジェクトチームの三十人程度だけの小所帯だったが、間もなく開発一部が移転を開始。これまでに社員数は二百人以上にまで膨れ上がった。

当初は持て余し気味だったスペースも、急増する人数で飽和状態に達している。開発中のゲーム機の一部は廊下まであふれ出し、広大だったプレゼンテーション専用室も普通の会議室に狭められてしまった。「そろそろ施設自体を見直す時期に差し掛かっているかもしれない」と沢野和則取締役開発一部長は苦笑する。

現在、ナムコが最も力を入れているのは多人数が同時に参加して楽しめる大型ビデオゲーム機の開発である。ゲームセンターに設置する業務用ゲーム機というよりは遊園地などに設置される大型遊戯施設に近い。「単に刺激を与える機械ではなく、ユーザー自身が参加して違った局面を作り出せるハイパーエンターテインメント機器」という位置付けだ。

その第一弾となったのが、昨年の「国際花と緑の博覧会」に出展した「ギャラクシアン３」。直径十二メートルの上下に昇降する円形台座に二十八人が外向きに座り、外周部に設置した円筒スクリーンに投射される敵機を各自で撃ち落としていく。

だが、「花博」では背景画面と敵機は点や四角形など単純な映像で表現されていた。外形を複雑にするとコンピューターの計算が追い付かなくなってしまうためだが、リアル感では一歩減退する。そこで、未来研究所ではCG技術を応用、新「ギャラクシアン３」の開発を急ピッチで進めている。

まず、CGにより背景画面をあらかじめ計算しておき、レーザーディスク（LD）に収めてしまう。ゲーム中は破壊目標の砲塔や敵機の動きだけを計算し背景画面と組み合わせる。背景画面の動きをリアルタイムで操作することができなくなるが、臨場感は格段に向上する。「すでに遊園地などからの引き合いもあり、全国的なテーマパーク建設ブームを考えれば今後、市場が急拡大する事は間違いない」と沢野取締役は言いきる。

CG技術の応用はゲーム機にとどまらず、シミュレーターの分野にも広がっている。昨年二月には大手シミュレーターメーカーの三菱プレシジョン（本社東京、社長阿部孟氏）と提携し、ドライビング・シミュレーターの共同開発事業に着手。自動車教習施設など新規市場の開拓を狙う。

CGは画面のリアル感を失わせずに処理速度の向上を狙い、ゲーム機は処理速度を落とさないでより複雑な画像表現を目指す。「要するにCGとゲーム機は同じ場所を目指しており、ナムコはCG業界全体でも先頭集団に位置している」と平岡一邦CGプロジェクト部長代理は胸を張る。

郊外型の大型ゲームセンターが増え、ゲーム機に求められる機能もより高度化している。CGとゲーム機の融合を目指す未来研究所の役割はますます大きなものになりそうだ。

（小野　英夫記者）

日経産業新聞　1991・2・21

入場客誘致テコ入れ

割引切符や料金値下げ

〔カリフォルニアの3大テーマパーク〕

【ロサンゼルス支局】カリフォルニアの三大テーマパーク、ディズニーランド、ナッツベリー・ファーム、ユニバーサル・スタジオが相次いで割引切符の発売や入園料値下げを発表した。湾岸戦争と景気後退の影響で旅行客が減少しているため、入場客誘致に役立てる。

松下電器産業が先ごろ買収したMCAの映画見学施設ユニバーサル・スタジオは三

月十五日から、州在住者を対象に入園料を五ドル割引き大人十七ドル、子供十二ドルとする。ユニバーサルの昨年一年間の入場者数は前年比九％減の四百六十万人だった。今後一億ドルをかけ施設拡張を計画しているが、急速な景気回復が見込めないため割引で入場者増を狙う。

ディズニーランドは昨年の入場者数が前年比三％減少し千二百九十万人だったといわれており、今年一月から南カリフォルニアの住民を対象に割引券を発行している。大人一人二十七ドル五十セント、子供一人二十二ドル五十セントのところ二十ドルで入園できる。割引券発行は五五年の開園以来初めてのことだ。

一方、西部開拓時代をテーマにしたナッツベリー・ファームは昨年末、子供の入園料を四五％引き下げ一人九ドル九五セントにした。ナッツベリーによると「値下げ以来、入場者数は二〇％も増えている」といい、値下げ効果は大きいようだ。

日経産業新聞　1991・3・3

開発
貴社のアイデア商品化!
SOFTからHARDまで
ニーズに合わせた設計・基板実装
見積りはFAXで. FAX 0849-22-8785
設計・企画・開発・製造
ニッコー電子株式会社
〒721 広島県福山市西深津町6-1-7 TEL0849(22)8788(代)

宮城・沖縄に出店表明
――日本トイザラス

世界最大のがん具専門店、米トイザラスの日本法人、日本トイザラス（本社川崎市、社長ラリー・バウツ氏）は沖縄県那覇市、同中頭郡嘉手納町、宮城県名取市に出店する。沖縄開発庁、東北通産局にこのほど出店表明した。この結果、出店表明は、日本トイザラスが当面目標にしていた十カ所に達した。

三店の売り場面積は三千四百―三千六百平方メートル。嘉手納が九二年三月、那覇、名取が同十月の開店を予定している。年間売上高は嘉手納、名取が各十五億円、那覇が十七億円を見込んでいる。

沖縄の二店は、建設、小売業の沖縄建設工業（那覇市、国場幸治氏）が建物設置者となり、日本トイザラスを核店舗にホームセンター、食品スーパーなどを併設するショッピングセンターを建設。名取市の店舗はスタンプ会社のブルーチップ（東京、金井秀吉氏）が建物設置者として、日本トイザラスとホームセンターの複合店を開設する。

日本トイザラスはこれまで、神奈川県相模原市、新潟市、大阪府東大阪市、福岡県新宮町など七カ所で出店表明している。

日本経済新聞　1991・2・19

知育がん具市場に進出
専門チーム結成・少年向け雑誌も計画
――エニックス

エニックスは事業多角化の一環として、来年度から知育がん具市場に進出する。新規事業開発部に所属していたがん具担当をプロジェクトチームの形で独立させ、がん具事業を本格展開する。製品はすべて同社で企画・設計し、協力工場など外部に発注して生産する。最近では幼児期からの教育に熱心な親が増え、知育がん具市場は今後、急拡大が見込めると判断した。

同社は任天堂の家庭用ゲーム機「ファミリーコンピュータ」対応の人気ゲームソフト「ドラゴンクエスト」シリーズのキャラクター製品の企画・販売を実施してきた。自社でオリジナルがん具を商品化するのは今回が初めてとなる。

知育がん具は遊びながら文字を覚えたり、音感を養えるよう工夫しており、がん具メーカーのほか、大手家電メーカーなども有望市場として相次いで進出している。同社は小中学生の間では圧倒的な知名度を持つが、知育がん具への進出により、親たちに対するイメージアップを図る狙いもありそうだ。

対象年齢としては零歳から三歳までが中心で、商品は百貨店やがん具専門店などで販売する。発売品目は今後つめるが、ブロックや積み木を応用したがん具なども候補にあがっている。これまでがん具事業については新規事業開発本部で市場調査を進めてきたが、今後は独立チームとして活動する。

出版事業でも少年向け漫画雑誌「少年ガンガン（仮称）」の発行を計画している。これらの事業多角化を積極的に推進することで、非ファミコンソフト事業での売り上げ増大を目指す。

日経産業新聞　1991・2・14

テレビゲームは神経症の治療に効果

湾岸戦争を映すテレビの映像は、まるでコンピューターゲームを見ているようで現実感がなく子供たちに悪影響を与えると親たちのひんしゅくをかっている。

イギリスでは九歳の男の子が、友達の女の子をゲームで負けた腹いせに撃ち殺した事件が昨年起きている。当の少年はテレビゲームマニアであったと報道された。情報社会の引き起こすマイナス面といえようか。

一方、パリにある精神治療教育センターでは一年前から神経症の治療にコンピューターゲームを取り入れた〝情報機器治療〟を試み、効果をあげているとフランスのル・ヌーベル・オプセルバトワール誌は報じている。

センターに週一回通ってくる少年は、それまで笑顔を一度も見せたことがなかったのだが、ゲームに進んで興じるようになったという。子供の精神の抑圧や幻想をとき、障害を乗り越えさせるのに一役買っているという。例えば、行き過ぎた親の独占欲から、子供は食べられてしまうのではないかと幻想を抱き恐れる。そうした子供には「パックマン」の登場するゲームをさせる。小心で恐怖症の子供には悪と戦う英雄の登場するコンピューターゲームで恐怖心を取り除くなど、対症療法に使用している。

もちろんコンピューターゲームが特効薬とはならないが、しかし、笑ったり、飛びはねたり、表情が生き生きとし、遊びを通して立ち直っていく子供の姿から、「コンピューターゲームは生きる力を教えてくれるとの確信を得た」と治療士は語る。

実例はそう多くはないが、テレビゲームが有益な場合もあるとはいえそうである。すでにパリの病院の心理学者は、「コンピューターは治療士と患者の関係をスムーズにする道具として役立っている」と称賛する。

また別の治療所では五年前から遊戯治療にやはりソフトを導入し、その効果は上々と評価されている。「子供の目にはコンピューターは物でもなく人間でもないのです。〝コンピューター人間〟になることは、新たな現実へ踏み出すことなのです」と所長は強調する。コンピューターゲームに一番批判的な英国でも、ノッチンガム大学のある教授は治療への効用は認めている。

（仏）

日本経済新聞　1991・2・19

各社家電メーカー　おもちゃ市場に積極的に展開

家電メーカーが八千億円の規模といわれる、おもちゃ市場で積極的な展開を図っている。販売しているのは、子供向けのＡＶ（音響・映像）機器や幼児用学習機器などで、一万円前後から三万円とおもちゃとしては、かなりの高額商品が多い。だが、本格的な機能を備え、親子でも十分楽しめることから、専門店に特別コーナーができるなど人気を集めている。

松下電器産業は、昭和六十三年から香港のビデオ・テクノロジー・エレクトロニクス社からマイコン内蔵の学習機器「パナキッズ」の輸入販売をしている。言葉や算数をコンピューターゲームで覚えたり、電話遊びをしながら言葉を教えたりするもので、英語版六種類と日本語版三種類を売り出している。昨年の売り上げは約四億円。さらに、この夏には日本語と英語を切り替えられる機種を発売、五億円程度の売り上げを見込んでいる。

三洋電機は赤、青、黄色など原色で塗り分けた子供用電化製品「ＲＯＢＯ」シリーズが中心。カラオケセットや電話機、ＣＤプレーヤーなど音響製品で、六十三年の発売以来、約三十五万台が売れた。

ソニーは、テレビ画面につないで簡単なコンピューター・グラフィックス（ＣＧ）が楽しめるゲーム機やカラオケセットなどの「マイ・ファースト・ソニー」二十機種を出しており、昨年の販売台数は約三十五万台。

各社とも百貨店やおもちゃ専門店での展開が中心だが、系列店や量販店など電化製品の販店ルートにも乗せ、市場の拡大を狙っている。とくに、おもちゃ専門店では値引きせずに定価販売ができるという、うまみがあるうえ、「子供のころから自社のブランドに親しんでもらえれば愛用者のすそ野が広がる」と期待している。

読売新聞　1991・2・28

情報ファイル

パソコンで〃人工現実感〃
低価格化し応用拡大へ
――米インテル社

　見ている景色の中にいて動き回っているような「人工現実感」がパソコンで実現できるシステムを米国のインテル社が開発し、世界に先がけて日本で公開した。風景の立体像を映し出す特殊なメガネをかけ、画像処理専用ＩＣ（集積回路）を乗せた電子基板を組み込んだパソコンの制御によって像を自由に動かすようにした。こうしたシステムをパソコンでできるようにしたのは初めてという。実用化できれば高価な人工現実感システムの価格が十分の一ほどになる見通しで、建築デザイン設計や体験型シミュレーション（模擬実験）ゲーム装置などへの応用が期待できそうだ。

　システムの構成は①写真画像を圧縮（データを簡略化すること）して蓄えたり、切り張りして再生する画像処理の電子基板である「アクションメディア750デリバリーボード」を二枚組み込んだパソコン②画像を立体化して映し出し、操作レバーで自由に動かす特殊メガネ③動き回ることで変化する風景を描くシミュレーションのソフトウエア。

　試作した応用ソフトは、特殊メガネに草原に立つ家の風景の立体像を映し、これを操作レバーで様々な角度から眺めたり、近付いて中に入り、各部屋に入り込んだりできるもの。画像処理基板で右目、左目用の風景を作って特殊メガネに送り、立体像にしている。また風景の中は本物の写真を切り張りして付けているほか、視点が遠のいたり近付いたり、左右に顔を向けたりする動作に合わせて画像の大きさやひずみを実時間で処理することで、単なる三次元画像だけでなく、動き回っている感覚を実現した。

　こうした人工現実感のシステムはワークステーション（多機能端末）を使って開発されたものはあるが、パソコンでは今回が初めて。特殊メガネを除けば、従来数千万円程度かかっていたシステムが数百万円ですむという。

　インテル社は映像や静止画像、音声、文字をひとまとめにしてパソコンで扱う「ＤＶＩ技術」を販売している。今回の人工現実感システムも「ＤＶＩ技術」の一環として開発した。今後は映像だけでなく音声情報などを取り入れ、現実に近い情報を出力できるようにしていく。

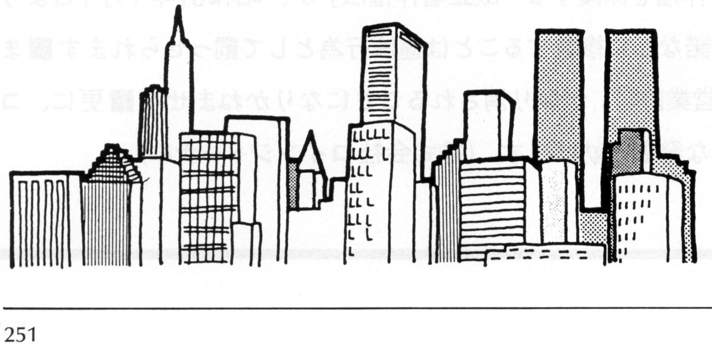
　人工現実感の研究は八〇年代始めから基礎研究が始まったが、最近になってコンピューターの処理速度が向上したことで、本格的なシステムが作られるようになってきた。より現実に近い鮮明な風景を立体的に描けるようになった画像処理技術を基本に音響効果を組み合わせ、それらが人間の動作に合わせて変化させられるような技術が少しずつ実用化されている。今回、この人工現実感の技術がワークステーションからパソコンレベルまで下りてきたことで、応用範囲が拡大することになろう。

　人工現実感の技術を取り入れたシステムは現在、体験型のシミュレーション装置として利用されている。大型トラックや飛行機などの運転技術を小部屋でも磨けるような教育訓練システムだ。しかし、コンピューターは高価な専用装置が必要であり、普及には限界があった。また、録画映像を利用する装置もあるが、現実にはありえない風景を作り出すことはできず応用が限られる。

　インテル社の開発した技術はパソコンで操作できるうえ、画像処理の基板やソフトウエアで様々な風景を自由に作り出せる特徴がある。ただ、今回の人工現実感システムで使う特殊メガネのディスプレー（表示装置）は画素数が低く、目で実際に見るような鮮明な画像にはなっていない。研究者は画素数を現在の十二倍以上に増やし、高品位テレビ並みの画像にする必要があるとしている。また軽量小型化も大きな課題である。

日経産業新聞　1991・2・22

ゲームマシンのことは
すべておまかせ下さい
●TVゲーム・ビリヤード・ジュークBOX
etc.….
HILLSIDE AMUSEMENT
ヒルサイドアミューズメント
〒231 横浜市中区山手町9－3
TEL.045(681)3110 FAX.045(662)3550



オリジナル基板は泣いている!!

コピー基板の撲滅は、業界発展の必須条件

■すでに、判例的には確立されていたプログラムの著作権を保護する「改正著作権法」が、昭和61年1月1日より施行されました■テレビゲームの基板を、著作者の許諾なしに複製することは違法行為として罰っせられます■また、それを使用した場合、風営適正化法による「8号営業許可」が取り消されることになりかねません■更に、コピー基板の横行は、業界の流通秩序を乱し、その健全な発展を妨げます。(株式会社 コインジャーナル)

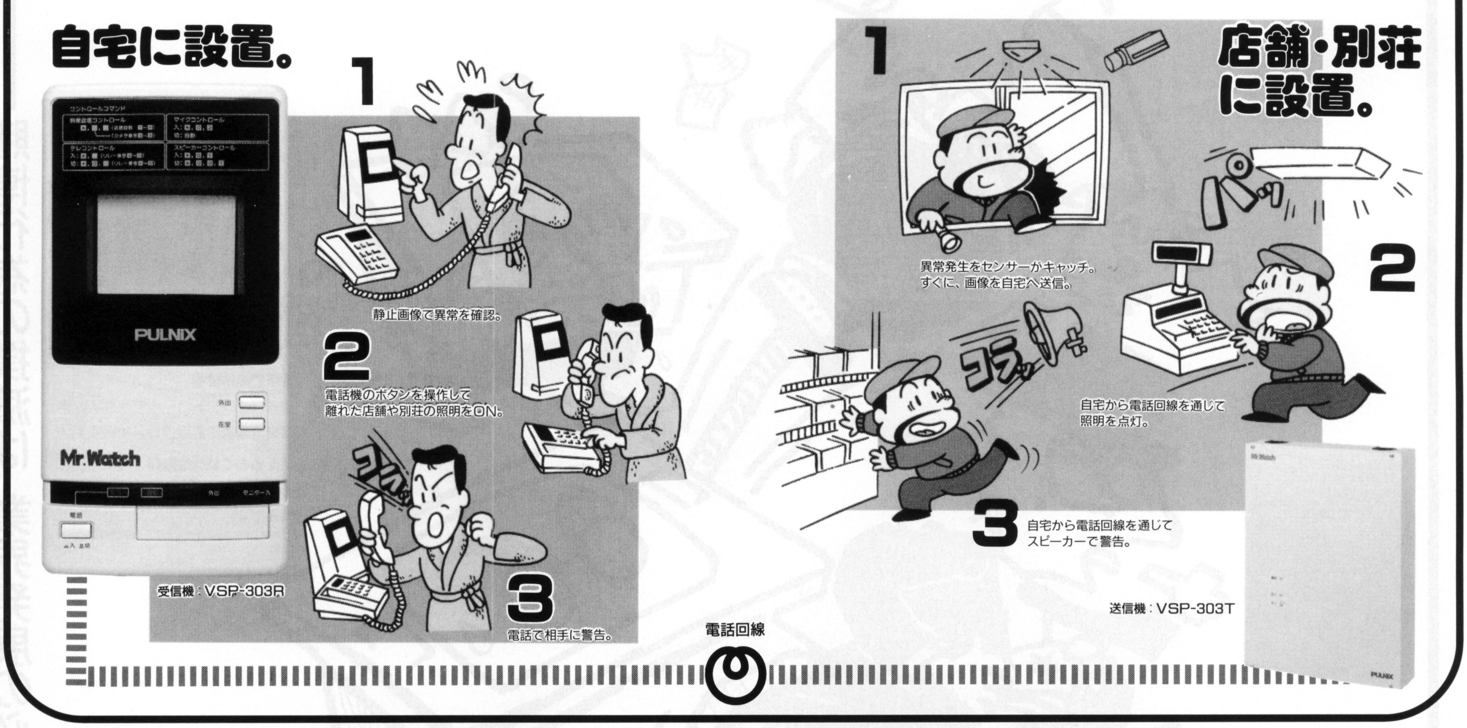
ローコスト店舗管理システムのご提案

店舗管理の効率化・省力化／管理コストの低減

店舗を、離れた本部(自宅)で管理

本部にいながら店舗に目が届く、手も届く、離れ技。

静止画通報システム **Mr.Watch®** ミスター・ウォッチ



■このシステムは電話回線を利用して離れた場所（店舗等）の映像を見ながら管理、コントロール出来、同時に音声も聞こえます。

■又、防犯セキュリティとして留守中、非常時に送信機（店舗側）より3ヶ所まで自動的に電話をかけ自動録画し緊急を告げます。

■各機器コントロールは全て受信（管理者）側のみで送信（店舗）側の操作は導入時設定（ID、電話番号登録）の他、何もありません。

■オーナー宅でショップの様子を把握

プッシュ電話のボタン操作でショップの様子をいつでもモニターできます。集客状況が手にとるようにわかり、店舗管理の省力化も図れます。

■複数のショップを1ヶ所で集中監視

1台の受信機で複数の送信機をコントロールできます。チェーン店や管理センターでの集中監視に最適のシステムです。

■一般加入電話回線を使えるので経済性抜群

専用回線を新たに設置する必要がありませんので、経済性も申し分なく、取り付けも簡単です。

※受信機側の電話をご使用中に異常事態が発生する可能性もありますのでNTTのキャッチホンサービスのご使用をお勧めします。

■カメラは送信機1台につき3台まで

ショップの要所要所に設置することができますので、監視体制は完璧。カメラ番号によって異常発生場所も瞬時に把握できます。

多彩なオプションで システムをさらに機能アップ!!

●プッシュ電話のボタン操作で警告/威嚇（集音マイク付スピーカー）

オーナー宅や管理センターからのプッシュ電話のボタン操作でショップの音声をとらえ、スピーカーで警告できます。

●非常用押ボタン、火災センサー対応（非常用押ボタン＋火災センサー）

営業時間内に非常用押ボタンや火災センサーが作動した場合、その画像をオーナー宅や管理センターに自動通報します。

●照明や電気錠などをコントロール（テレコンインターフェイス）

最大6種類の外部機器のオン／オフをオーナー宅や管理センターからコントロールすることができます。

（外部接続機器によってはテレコンインターフェイスがいる場合があります。）

●受信した画像を録画再生（専用テープレコーダー）

必要に応じて画像を録画できます。また、画像を受信機のモニターで再生することも可能です。

SOFT & HARD NIKKO 設計・企画・開発・製造・販売 ビデオ機器事業部
ニッコー電子株式会社
〒721 広島県福山市西深津町6-1-7
TEL 0849(22)8788(代) FAX 0849(22)8785
振込先／広島総合銀行 福山東支店・普通(1107032) 当座(502050)

〈東日本総代理店〉
有限会社 ステファノ
〒220 横浜市西区中央1-29-3
TEL 045(324)1511 FAX 045(324)1597

〈台湾総代理店〉
大格電子企業有限公司
高雄市三民区覚民路168号
TEL(07)3852642-3・(07)3827366-7 FAX(07)3811944

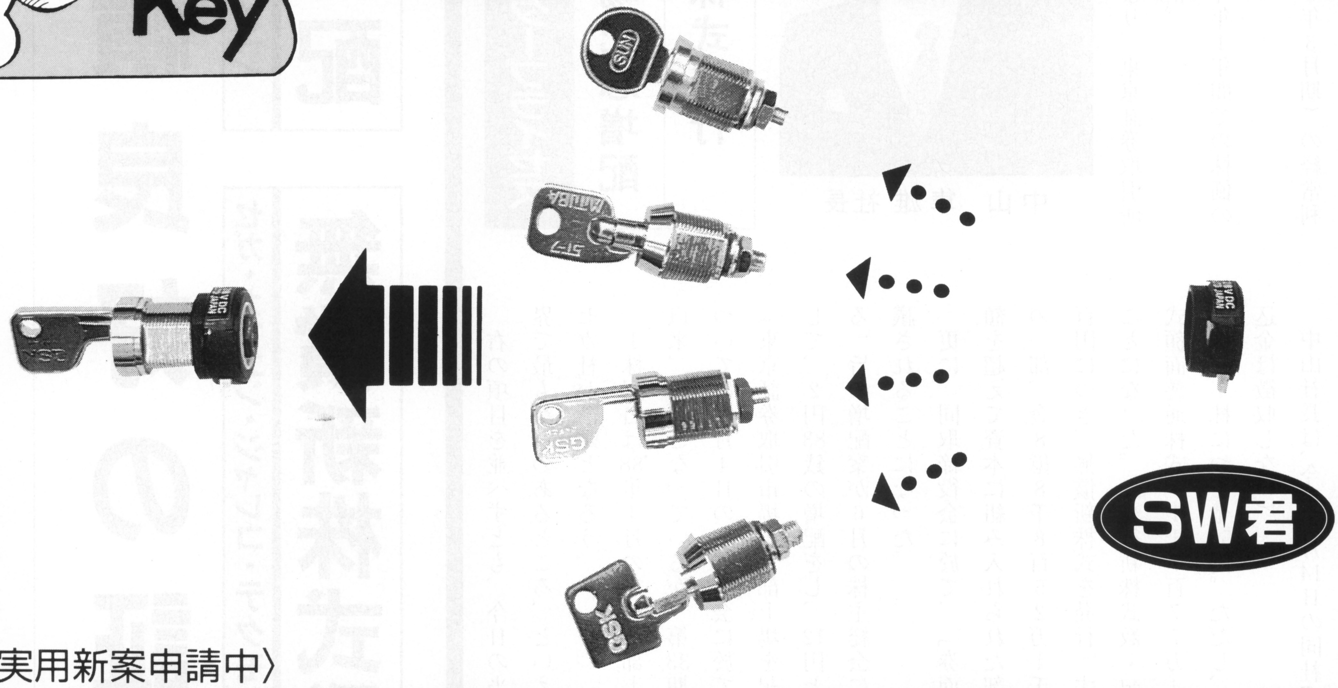
マシンは泣いている!!

賭博行為の撲滅は、業界発展の必須条件

■テレビゲームを悪用した、心なき賭博行為が、アミューズメント業界の成長を妨げています■ゲームを生み出したのが人間なら、そのゲームを悪用するのも人間■もっともっと大らかに遊びたいマシンは、今、いわれのない偏見の眼を向けられ、そっと涙しているのです。(株式会社コインジャーナル)

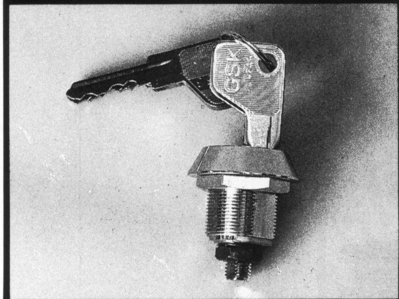
☆鍵、パーツの事ならすべておまかせ下さい！

普通の八万ロックタイプの鍵が SW君でキーSWに大変身！

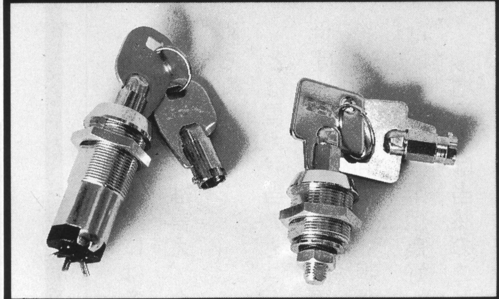


〈実用新案申請中〉

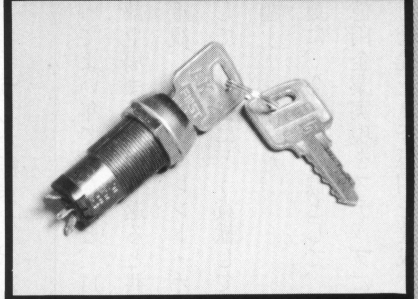
ラビットロックキー
（GSK）



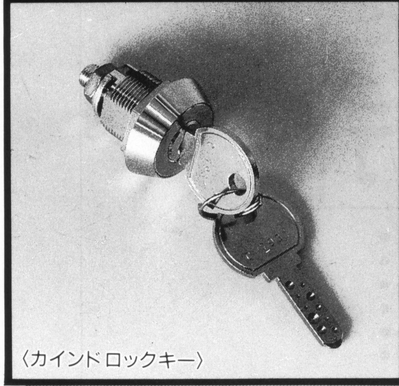
丸キーSW　7角キー
（GSK）　（GSK）



FK-2 スイッチロック
（ファーストロック製）



サンロックキー
（サンロック）



〈カインドロックキー〉

EXキー（EX）

- リバーシブルホールカットにより使い易くなっています。
- キーの角に斜めにホールカットされているので、複製しにくい。又、キーのオスを小さくする事に成功し、持ち易くなりました。
- キー本体のピンが、上下斜め4ケ所（20ピン）に出ているので、ピッキング出来にくくなっています。

ピンホールキーの決定版！EXキー

有限会社 芝 商 事

〒634 奈良県橿原市山之坊町655の12
TEL㈹07442-5-4009・FAX07442-2-8946
振込銀行／中京銀行桜井支店㊟320503

業績良好の証!!

セガ・カプコン 増配

セガ・カプコン・ジャレコ・テクモ 無償新株式発行

マタハリー 私募債発行……

春、特に3月末には多くの企業が決算期を迎える。好景気の最長記録更新云々とは言え、全ての企業が好業績をもって期末を迎えるとは限らない。

とは言え、当アミューズメント業界は、好景気の中での成長産業。

世間並み以上の大幅業績アップが目立つ。

そうした中でも、新聞紙上の「増配」や「無償株式発行」等の公告は、同時に「業績良好」の証と受けとめてよかろう。

「増配」は当然のこと、「無償株式発行」も、企業の資金蓄積が潤沢なこと、そして、企業体質が良好なことをうかがわせるものだ。

そうした観点から、数社をピックアップしてみた。

㈱セガ・エンタープライゼス

一部上場記念増配 無償新株式発行

中山　隼雄 社長

◆昨年11月1日より、東京証券取引所市場第1部に昇格。

◆上場企業中、昨年1年間での株価の伸び率NO.1。

◆第33期（平成3年3月期）の経常利益を増額修正。

右の項目を並べずとも、今日の当業界で最も勢いのあるところ、といえばセガ社が筆頭となろう。

1株配当は'88年4月の東証2部上場以来、10円となっているが、第33期については3月4日の取締役会に於て、「東京証券取引所市場第1部上場を記念して、2円83銭の増配をし、12円とする」旨の増配案が6月の株主総会に付議されることになった。

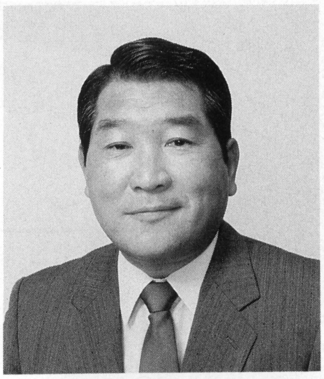
更に、同取締役会に於て、「券面総額を超えて資本に組み入れられた部分の一部、金8億8千8百52万1千7百円につき、無償新株式を発行」することになった。（発行新株式数・記名式額面普通株式、1千7百77万434株、1株につき金50円。ただし、払込金は徴収しない）

中山社長は、今年1月14日の同社「新春賀詞交歓会」に於て、「昨年はセガにとってよい年でした」と、11月の東証1部上場までを振り返ると共に、◎株主重視、◎エクセレント・カンパニーとして、社会にどう貢献していくかが問題——と語った。

更に、今後の目標として、今春の1千億円企業実現をステップに、3年後には総売上2千億円を達成すると共に、業務用（業務用機器販売⊕アミューズメント施設収入）で1千億円を確保したい、と語り、最後に「世界に類のないハイテクエンターテイメント企業として、皆様に喜んで頂ける魅力ある商品開発に取り組む」と締め括った。

同社の成長が、業界全般を牽引する力となることを願うのみだ。

㈱カプコン
店頭登録記念配当
無償新株式発行



辻本　憲三 社長

㈱カプコンは、昨年10月1日、設立11年余にして株式の店頭登録・公開を果たした。株価もセガ社に次ぐ高値だ。去る2月14日の取締役会では「店頭登録を記念し、普通配当10円に加え、記念配当10円」を6月の総会に付議することを決議した。「1株につき計20円」、何と気前のいいことではないか。

更に、同取締役会では、1億4千万余円につき無償新株式発行（1株につき50円、払込金徴収はなし）を付議することも決議した。

ビデオゲーム低迷の中、CPシステムで「インカムランキング1位」作品を続発。今年になっても、ますます拍車がかかっている。

㈱ジャレコ
無償新株式発行

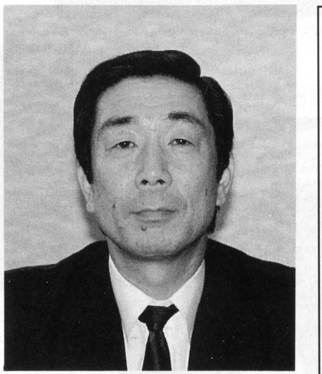
金沢　義秋 社長

㈱ジャレコは、'88年9月に株式の店頭登録・公開を果たした。この公開費用で一昨年3月決算は一時的に減益となったものの、業績は順調。

3月11日の取締役会では「無償新株式発行」（1株につき50円。払込金の徴収はなし）を決議した。

コンシューマソフトで高成長をとげたが、1昨年、昨年と大型シミュレーションマシンを開発。直営店の開設にも意欲的で、今期（平成4年3月期）4～5のオープンが目標。前期以上の伸びが予想されている。

㈱マタハリー
私募債（社債）発行



山中　秀晃 社長

㈱マタハリーは、一昨年11月決算で売上げ約60億円、経常利益11億千２００万円（マタハリーグループでは、売上げ約百億円、経常利益15億円強）。AMスペースの運営・企画、室内レジャー施設を手がけ、3年間で倍増だ。

この同社が、2月25日、私募債（社債）1億円を発行した。私募債発行に当っての条件は厳しく、純資産基準、自己資本比率基準、3期連続配当継続基準、等々のハードルをクリアした企業に発行が認められているもの。受託銀行によれば、「同業界では最初の発行企業では？」と言っている。

同社は今回の私募債発行で、「優良財務内容のアピールを通じ、当社の存在感を内外に示し、社員の活性化や採用活動の一助とすることを狙った」と語っている。（尚、代表受託銀行は協和銀行で、同行が全額を引き受けた。表面金利は7.1％で、償還期間は7年）

5年後の創業50周年には「２００億円企業」を目指している。

テクモ㈱
無償新株式発行

柿原　孝 社長

テクモ㈱は、昨年3月期決算が、売上げ１１０億円、経常利益が20億円強。2部上場、あるいは店頭公開が噂されて久しいが、もう間もなくだろう。

同社は、3月4日の取締役会で「7千8百87万5千円につき、無償新株式を発行する」ことを決議した。（1株につき50円、払込金の徴収はなし）

一昨年秋のAMショーで、カーニバルゲームに火をつけた同社。堅実な製品開発には定評があり、大型SCロケの企画・運営にも意欲的だ。

今年は同社にとって、記念すべき年になるのではなかろうか。

「第19回国際ホテル・レストラン・ショー」開催（東京・国際見本市 3/12〜3/16）

3月12日から16日までの5日間、東京・晴海の東京国際見本市会場において「第19回 '91国際ホテル・レストランショー」（主催・㈳日本能率協会、㈳日本ホテル協会、㈳国際観光旅館連盟、㈳日本観光旅館連盟、㈳国際観光日本レストラン協会、㈳国際観光施設協会）が開かれた。

この中で、ホテル、レストランはもとより、商業施設、文化施設での集客の増大をテーマに「レジャーイノベーション'91」が同時開催された。

当業界からは、セガ・エンタープライゼス、タイトーなどが出展。セガ社は〝R360〟と〝UFOキャッチャー〟、タイトーは〝D^3-BOS〟を展示し、来場者にその集客性をアピールした。

この他にも西友からは長浜楽市で人気を呼んだ〝ワンダーシップ〟と新製品〝ワンダーウェーブ〟、日本セルモから、単座席型シミュレーションシステム〝ARIS〟、土佐貿易がパネルと模型で〝サブマリンポート〟を出展するなど、各社とも異業種との複合化に積極的なところを見せた。

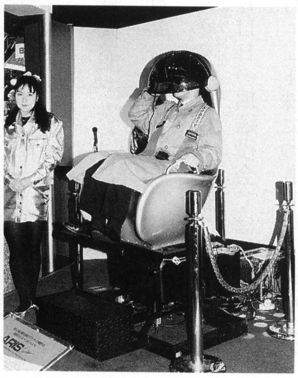
この展示会には様々なシミュレーションマシンやウォーターパーク関連設備が展示されたが、アイ・キャッチ効果で他を一歩リードしていたのが、〝R360〟と〝D^3-BOS〟。球体が360度回転する様を初めて目にした来場者がほとんどで、思わず足を止め、見入っている姿が数多く見受けられた。

今回の出展に関して、セガでは、かねてから提案・実施してきた、アミューズメント施設を核とした新しい集客システム「エンジョイント・スペース」をさらに推進させるとともに、今後もレジャー施設や複合産業に同社のノウハウを広くアピールしていくことにしている。

また、タイトーでは、7月発売予定の〝D^3-BOS〟を、大店法の緩和により、今後も増加が見込まれる大型SCロケ等に販売、レンタルの両面でプッシュしていく。尚、同マシンはまだ完成には到っていないものの、ゴールデンウィークあたりにはロケテストされる予定だ。

複合産業としてのアミューズメントに大きく貢献し、一つの方向性を提示したといえるシミュレーションゲーム。当業界では先駆者である、ナムコを含めた3社が今後、どのように発展させ、どんな提案を打ち出してくるのか、他業種からも熱い視線が注がれている。

▲セガのブース。〝R360〟や〝UFOキャッチャー〟を展示。


▲日本セルモの〝ARIS〟。

▲タイトーのブース。〝D^3-BOS〟を展示。

▲㈱西友から出展された〝ワンダーシップ〟。

▼カラオケ機を出展した日本ビクター。

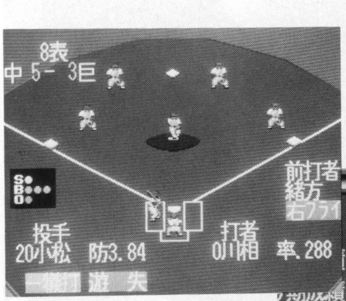
『メガ・ドライブ』を利用した新通信サービス「プロ野球VAN」を開始

共同VAN㈱（本社・東京、大川功社長）㈱セガ・エンタープライゼス（本社・同、中山隼雄社長）、㈱日刊スポーツ・データ・サプライ（本社・同、高橋大陸社長）の3社は合同して、今年4月6日からのプロ野球開幕日から、セ・パ両リーグの対戦全試合の経過速報、結果情報、チーム・個人成績のリアルデータサービスを開始する。

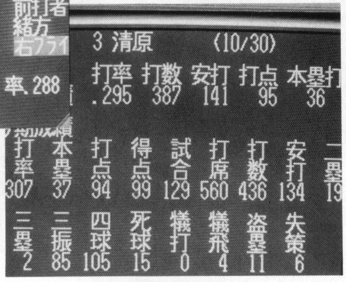
去る3月6日、東京・赤坂にある共同VAN㈱本社会議室に、共同VAN㈱木村滋副社長、㈱セガ・エンタープライゼス中村俊一常務取締役、㈱日刊スポーツ・データ・サプライ高橋大陸社長ら関係者を集めて合同記者会見が開かれた。

▲合同記者会見(3/6)。

この「プロ野球VAN」は、ユーザーがセガ・メガドライブとモデムを使用し、共同VANの全国ネットワークを介して、日刊スポーツ・プロ野球情報システムにアクセスすることによってサービスされるもの。試合経過をリアルタイムの単なる文字表示だけでなくビデオゲームの野球画面のように動くキャラクターによって動きとして見ることができるというのもミソだ。「ひいきの球団の中継が見られない」ということで不満を持つ人、チームや個人の成績データをみて独自の解説、ウンチクをかたむけたいという向きにはピッタリのホーム・エンターテイメント・サービスである。



◀試合経過をキャラクターの動きで見れる。



観戦中にウインドウを開いてメンバー情報。▶

前述の3社の提携協力の内容は次の通り。

①日刊スポーツ・データ・サプライが各球場から電話回線を通して集計したデータを、共同VANのホストコンピュータへ送信する。

②共同VANはこの送信された試合データ、球団、個人データをデータベースシステムとして管理し、共同VANの全国Q2サービスでユーザーへ送信する。

③セガはユーザー端末としてのメガドライブの販売、データ送信を実行するソフトウェアの開発・販売を行う。

つまり、このサービスはCSKグループである共同VAN、セガがそれぞれの持つ業務資源を活用し、日刊スポーツ・データ・サプライの情報と融合させた新しい業務開発である。セガは昨年11月、メガドライブによる情報通信サービス"ゲーム図書館"を開始しているが、今後もこの種のサービスの拡充を考えているという。初年度はモデム・ソフト1万台の販売、サービス料収入3億円を計画しているが、3年後は5倍増の20億円を見込んでいる。

・ダイヤルQ2のアクセスポイント設置都市は札幌、仙台、東京、横浜、名古屋、京都、大阪、広島、福岡の他、神戸にも申請中。

・サービスメニュー

①試合経過速報

プロ野球の全試合を映像処理された画面で見ることができる。

②試合結果情報

③プロ野球データベース

④情報プラザ（双方向通信）

スポーツに関する各種面白情報や、当サービスに関する案内、クイズ、アンケート、各種イベント情報などが予定され、詳細は検討中である。

・実施スケジュール

サービス開始：平成3年4月6日

予約受付開始：平成3年3月19日

販売形態：通信販売

機器価格：

メガドライブ本体¥21,000

メガモデム　¥9,800

カートリッジ　¥7,000

サービス料金：¥180／3分

・申込サポートセンター：フリーダイヤル　☎0120-012235

深夜番組
「PRE★STAGE／TOKYOソフトウォーズ」で、プレゼンテーション

――㈱ナムコ

関東全域及び東北の一部地域で毎週土曜日（午前1時10分～4時30分）に生放送されている深夜番組「PRE★STAGE／TOKYOソフトウォーズ」に、〝新ゲームアミューズメント空間創造計画〟というテーマで㈱ナムコが視聴者よりアイデアを募集。3月9日、同社営業企画部長・東　純氏が審査員として出演した。

この番組は、毎回、一流企業のクライアントより依頼のあったテーマを前もって番組で告知し、視聴者より企画を募集。選出された5名が番組内でプレゼンテーションを行なうというもの。

今回、プレゼンテーションされた企画は、

①コロセウム（グループ対戦型ゲーム）キーコンセプト、ゲーセンから闘技場へ、町のゲームキッズが世界のヒーローへ。
②会員制ディスコゲームフロンティア1999（ディスコとゲームアミューズメントの合体）
③欲望の解放区・クライムシティー（ハードバイオレンスアクション）
④エコトピア（郊外型ファミリー向けエコロジカルゲームスペース）
⑤ナムコの殿堂（ゲームミュージアム）

▲▶〝新ゲームアミューズメント空間創造計画〟というテーマで、熱い討論が続いた。

の5点。東氏をはじめ6名が審査に当たり、最優秀はなかったものの優秀企画として、〝クライムシティー〟と〝ナムコの殿堂〟の2作品が選ばれた。

それぞれの企画の中には、異業種との複合化、ゲーマーのプロ化、サービスの高度化などが取り入れてあるなど、着眼点は素晴しいものの詰めが甘く、今ひとつリアリティーに欠け、ビジネスとして成立しづらいものが多かった。

〝クライムシティー〟は、誰もが持つ抑えつけられている攻撃性、秘められた残虐性を発散し、心身をリフレッシュさせるというもので、アクション、ギャンブル、カーチェイス、3Dシューティングなどあらゆる要素を含んだ作品。

〝ナムコの殿堂〟は〝ゼビウス〟、〝パックマン〟など懐かしのゲームを復活させ、そのゲームがヒットした年、流行したものを一緒に展示し、ゲームの変遷を楽しく学べるというもの。

この2つの企画に対し東氏は「〝クライムシティー〟は遊びの4大要素〝模擬〟、〝競走〟、〝運〟、〝めまい〟を含んでいて、ストーリー性がある」と評価。また〝ナムコの殿堂〟は「ゲームを文化としてとらえている所は素晴しいが、アミューズメントスペースというよりは博物館に近い。しかし、一番現実性がある企画」と評した。

400通近い応募の中から選ばれた5作品だったが、総評としては各審査員から「具体性に欠ける」「もっとポイントを絞って」といった意見が出された。また、審査員の中から、「〝ゲーセン〟のイメージは変えない方が良い」「暗くて汚ないからいい」「取り込めない層があるのは必然、多くを取り込むと本来の魅力がなくなる」といった意見も出されるなど、当業界にとって刺激的な内容となった。

第5回 サンアップ展示会開催（3/5～3/6）
──㈱サンアップ

京都・山科にある㈱サンアップ（三上嘉次社長）は3月5日、6日の両日、恒例の展示会を開催。

第5回を迎え、同社が予ねてより推進してきた〝移動式遊園地〟向け製品も充実、全てイギリスやイタリア、アメリカからの輸入物で、近年イベント関連が延びてきているのを反映して、多数の業者の来場があった。

同日展示された製品は、短期イベントのレンタル用をメインとし、回転式乗物やお化け屋敷、ふあふあなど多岐に亘った内容。

「ホラーハント」は40ftトレーラーの中すべてがミステリーハウスになっている。

「レインボーアーチ」は特殊技術を駆使した噴水アーチ。水の中に光と空気を送る事により虹色の光を放つ噴水が生まれ、ファンタスティックな虹のトンネルとなるもの。

「コンボイ・レース」は、カラフルで様々なデザインの車が連なってレール上を走る乗り物。

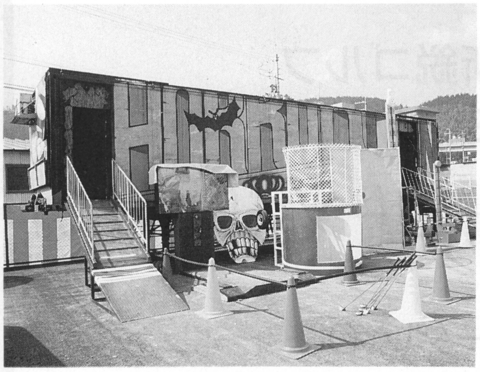
「バトルタンク」は戦車をデザインした乗り物に乗って、大砲で攻撃し合うゲーム。

その他、コンピュータ占い機の「ボッカ・デラ・ベリタ」、「スフィンクス」、「ラ・カトマンテ」や、ゴルフの腕前を測る「ビッグヒッター」、腕力を測定する「ハイストライカー」、電飾が華やかな「コーヒーカップ」、ミニ・メリーゴーランドの「ラファイエット・メリーゴーランド」、標的にボールが当たると、座っている人が落とされるという企画の「イージーダンカー」などが展示された。

これらの製品は全て短くて5分、長くても1～2時間でセットアップ可能。先にも述べた様にイベントの開催が増え需要が高まっており、手軽さが受けて、広告代理店やイベント企画会社、地方公共団体からの引き合いも多い。

同社では、レンタルの他、販売も行なっており、また、ピエロの派遣なども企画している。

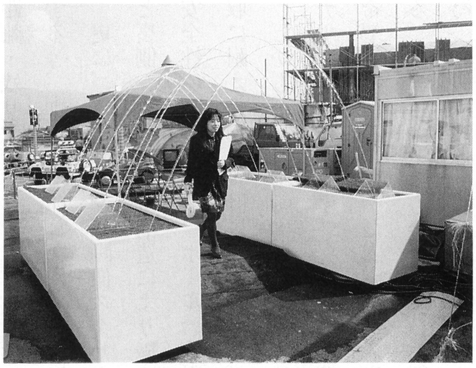
▲展示品は全て欧米からの輸入物


▲移動式お化け屋敷「ホラーハント」

▲ピエロの派遣も行なう

▲㈱サンアップ
三上嘉次社長

▲カラフルでデザイン豊かな「コンボイレース」


▲噴水の下をくぐる「レインボーアーチ」

第2回TIT親和会開催

去る2月25日、銀座・東武ホテルに於いて、TIT（タイトーインフォメーションテクノロジー）親和会第二回総会が開催された。（会員数178社中、75名が出席。委任状43名）

㈱タイトー津留崎販売部長が司会を担当。TIT親和会会長、内田博会長の議事進行により総会が進められ、「第一期事業計画実施の報告」「第一期決算報告承認の件」「第二期事業計画に関する件」「第二期収支予算(案)承認の件」の議案に対し、満場一致で承認され、短時間のうちに無事終了した。

総会に続いて「笑点」などでおなじみの噺家「三遊亭楽太郎」師匠の講演が行なわれた。同氏は『話しのポイントを良く摑んで話すこと、子供の時には良く話しをしていたのが、大人になるにつれて、段々話しをしなくなり、単語だけになってしまうようです。言葉は出し惜みをしないで、どんどん使って下さい』と、笑いの中にもポイントをついた講演で楽しい一時を過した。

その後、会場を移しての懇親会では、㈱タイトー・長谷川社長の挨拶に続いて、TIT親和会の副会長である、関西カクタス㈱・梅原代表の音頭で乾杯。和やかなうちに会員同士の懇談が行なわれた。

壇上はTIT親和会会長　内田 博氏

パーティー会場▶
㈱タイトーの長谷川社長の挨拶。

◀和やかな懇談のようす。

最新鋭ゴルフ シミュレーションマシン「スクリーンゴルフ」発売

㈱トータル・YOU・コーポレーション

㈱トータル・YOU・コーポレーション（山村信男社長）では、増加するゴルフ人口のニーズに応えて、ゴルフ場に行く暇が無い人などの為に、手軽にゴルフが楽しめる日本製のゴルフシミュレーションマシン「スクリーンゴルフ」を2月より発売開始した。

「スクリーン――」は日本電気株式会社（NEC）協力により、最新の映像プロジェクター、高感度センサーシステム、専用光ディスク、NECコンピュータ等の優れた機能を搭載、より鮮明な画像、より正確な弾道を再現させ、いっそう実践的で臨場感溢れるゴルフプレイが楽しめる、というもの。

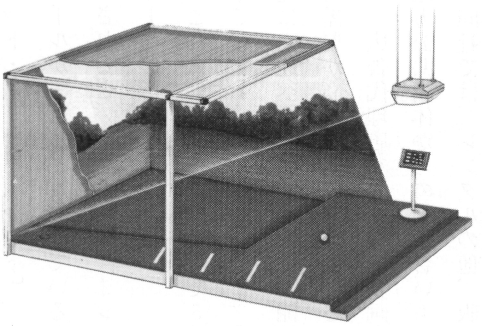
コントロールパネル操作は、最初のセットで終了までコンピュータが全自動で行ない、手間が掛からない。

また、ソフト面では光ディスクの採用によりデータ量が豊富になり、ティーショット時に目標位置をスクリーン上に表示したり、コースレイアウト、打順・打球の位置も解り易く表示、飛距離・残りヤードをデジタルカウントする等、細部まで注意がなされている。

更に、スクリーンは画像スクリーンと裏側シートの二重構造により極めて安全性の高い、ゴルフボールの衝撃吸収に耐えられる設計になっている。

しかも、設置場所に合わせてオリジナルコース制作やオプション設置等、希望やニーズに合った内容が導入出来る。メンテナンスも全機器が日本製の為、容易に対応可能。

標準タイプの基本ユニット価格は千百万円。



▲「TNP-150（標準タイプ）」イメージイラスト

業界時字報

大阪レジャー機器協同組合 香港・マカオに研修旅行（3月2～5日）

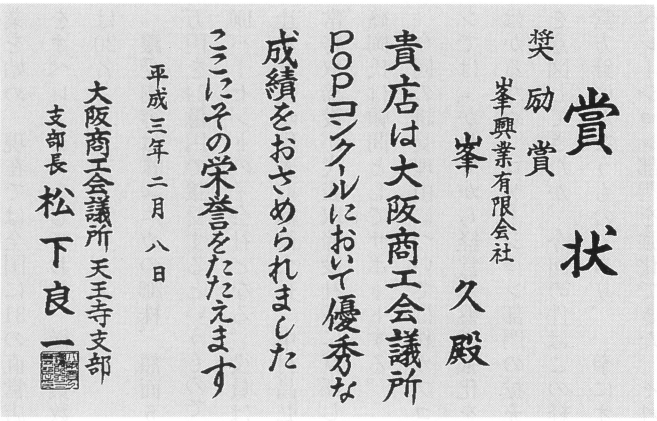
大阪レジャー機器協同組合（峯久理事長）は3月2日から5日、3泊4日で香港・マカオ研修旅行を実施した。峯理事長はじめ8名が参加。各種遊技施設の視察と共に、親睦を深めた。

本誌よりの記者も随行。特に近年盛んな「カラオケ」営業の現状を取材した。次号にリポートを掲載の予定。

玉造ゲームセンター（峯興業㈲） 大阪商工会議所 POPコンクールで奨励賞を受賞

峯興業㈲（峯久社長）経営の「玉造ゲームセンター」が、大阪商工会議所主催の「POPコンクール」で奨励賞を受賞。2月8日に表彰を受けた。

これは店頭ディスプレイ、商品陳列状態、接客態度等、商店経営に必要なチェックポイント全般につき審査されるもの。この種のコンクールでゲームセンターが受賞したのは、極めて稀だ。



賞状

奨励賞

峯興業有限会社

峯　久殿

貴店は大阪商工会議所POPコンクールにおいて優秀な成績をおさめられましたここにその栄誉をたたえます

平成三年二月八日

大阪商工会議所 天王寺支部

支部長 松下良一

中古モニターの販売・修理のことなら、確かな実績とサービスを誇る我が社におまかせ下さい。

モニターはTVゲームの命です。

迅速

● 通常、一週間以内に修理し返送致します。

確実

● 故障箇所は確実に修理。

予防修理

● 故障箇所以外にも今迄の実績と経験から近い将来、故障すると思われる箇所を予防修理致します。

どんなモニターでも
国産のゲーム機用であれば修理致します！

14インチ・モニターは、新品・中古共に入手が困難です。故障した場合は、修理をお勧めします。

※その他モニターに関することは、お気軽に御相談下さい。

株式会社ユニックスコーポレーション 〒259-11 神奈川県伊勢原市高森1207 TEL 0463-95-2319 FAX 0463-92-5070

㈱カプコンが㈱ユニカを買収

—オペレーション部門を大巾強化—

㈱カプコン（本社大阪市・辻本憲三社長）は去る2月14日開催の取締役会において、㈱ユニカ（本社東京都・篠岡信雄社長）の株式を全株譲受けることを決議した。

㈱ユニカは㈱タイトーの営業部長を退職した篠岡信雄氏がオペレーター事業を始め、現在では全国に31の直営店をオペレーションしており、従業員数は20名。

譲受内容は㈱ユニカの200株、額面5万円を24億円で譲受するというもので、100パーセントの子会社となる。役員は辻本社長が代表取締役会長、中村昌弘常務取締役が代表取締役社長に就任し、篠岡氏は顧問としてサポートする。

今回の譲受理由については㈱カプコンでは「かねてから経営基盤の強化をはかるため、ロケーション部門の拡充を意図してきたが、今回の件はこの経営方針にかなうものであり、一挙にオペレーション部門を強化できた。それと同時にこれにより、市場ニーズに即応した新製品の開発が期待でき、メーカー部門との相互の大きな相乗効果をもたらす」としている。

ゲームマシンのことは
すべておまかせ下さい
●TVゲーム・ビリヤード・ジュークBOX
etc.…
HILLSIDE AMUSEMENT
ヒルサイドアミューズメント
〒231 横浜市中区山手町9−3
TEL.045(681)3110 FAX.045(662)3550

'91 JAPAN SHOP開催

日本経済新聞社主催による「'91 JAPAN SHOP」（第20回店舗総合見本市）が、去る3月22日から26日の5日間、東京・晴海見本市会場に於いて開催された。

『流通新時代への挑戦—あなたのお店、すてきに変わる』をテーマに326社1545小間が出展。また、「'91イベント・プロモーション・ショー」「'91ストア・オートメーション・ショー」「'91カード・ビジネス・フェア」の3展も同時開催。4展合計で516社2519小間となり、国内最大の店舗総合見本市となった。

当業界からは、セガ・エンタープライゼス、泉陽興業、旭精工、サンアップ他が出展。（詳細次号掲載）

人事異動

◆コナミ工業

コナミ工業㈱では、3月16日付をもって左記の人事異動を実施した。

▽開発本部長兼技術研究所長（開発一部長）
常務取締役 上月景彦

▽企画本部長兼社長室長（社長室長）
取締役 藤田昌弘

▽営業本部長兼市場調査室長（海外事業部長）
取締役 今井 中

▽管理本部長兼人事部長（顧問）
西村靖雄

▽海外営業部長（総務部長）
西尾直人

▽総務部長（人事部長）
林登志男

〈敬称略〉

事務所移転

◆システムサービス

システムサービス㈱では、業務拡張に伴い4月1日より左記住所に事務所を移転する。

〒173 東京都板橋区大山金井町36−10
シャトーフレンズ1F
TEL 03（3956）3181
FAX 03（3956）3699
※TEL・FAXは従来通り。

◆共立工業

㈲共立工業では、3月25日より事務所を左記住所に移転した。同時に電話番号も変更となった。

〒226 神奈川県横浜市緑区川向町957−28
TEL 045（472）9392
9298
FAX 045（472）8696

◆アリサカ

㈲アリサカでは、福岡支店を2月25日より左記住所に移転した。

〒816 福岡県福岡市博多区金隈283−4
TEL 092（504）4360
FAX 092（504）4214

景品限度額を厳守しよう!!

景品取扱い制限事項の厳守は、業界発展の必須条件

■景品1個の価額は、市販価額で500円の限度額となりました

◎景品価額は、あくまでも「1個を対象とした市販価額」であって、複数仕入による平均単価ではありません

◎市販価額の解釈は、仕入の如何を問わず、社会通念上、一般商店で販売されている同じ商品又は類似商品との比較価額となります

■タバコ・酒類・医薬品・刃物類・及び公序良俗に反する景品を提供しないこと

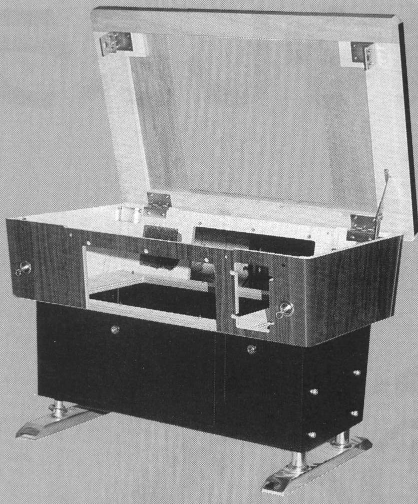
◎金券及びそれに類するもの(テレホンカード)は認められていません

■明らかに遊技の対象とならなくとも、高額ダミー商品を置くことは、客に誤解を与えるので絶対使用しないこと

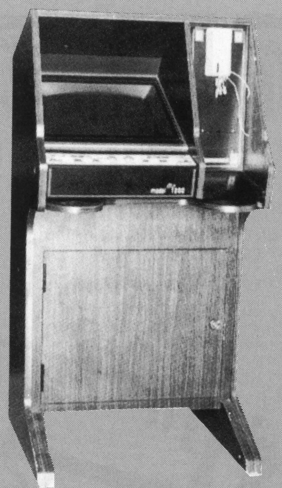
■複数の少額景品で限度額を超える高額商品との交換をしないこと。又遊技の結果人的に手渡す景品についても限度額を厳守のこと

(株式会社 コインジャーナル)

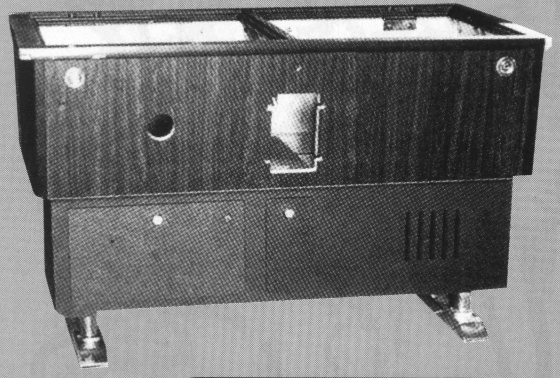
当社のお薦め製品ラインナップ



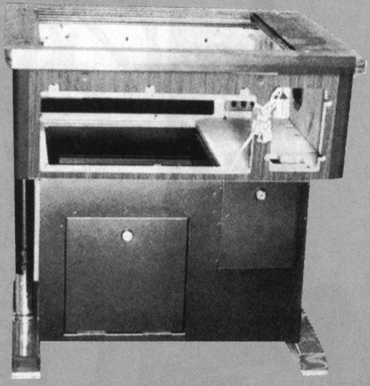
アミューズ筐体



ミニアップ



ダブル筐体



ハーフ筐体

カードゲーム

- 3・7フィーバーターボ
- 1・3・7フィーバーターボ
- 3・7ダブルフィーバー
- 1・3・7ダブルフィーバー
- 3・7A
- 3カードボーナス
- ワンチャンスパンク
- ビックターボ
- スーパー5&7
- 3・7トリプルチャンス
- 1・7K
- オールマイティーゴールド
- ウィンクル

スロットゲーム

- ミラクルジョーカー
- チェリーボーナス
- ラッキー88
- ラッキー89
- エルドラード
- 一発逆転スロット
- キューティーライン
- 花六サブ基板
- ラッキー88 PART2
- ラッキー7
- ラッキー75

麻雀サブ

- 一発逆転麻雀
- スタジオ101
- ニューコミック
- かぐや姫
- 赤麻雀
- イフ
- 蜃気楼
- 麻雀学園
- ラッキー13
- フライデー
- 大車輪

カードゲーム＆スロットゲーム防止機

カードゲームのソフト開発承ります

株式会社トーヨー

フリーダイヤル（料金無料） 0120−341116

〒545 大阪市阿倍野区昭和町1-19-21 TEL 06(628)2136 FAX 06(624)3987

振込銀行
住友銀行西田辺支店
(当)246847(株)東洋物産

COIN JOURNAL MONTHLY

ANNUAL SUBSCRIPTIONS

Future subscribers to Coin Journal Monthly should contact us directly.

◆ SUBSCRIPTION RATE / YEAR ¥14,000

◆ AIR-MAIL RATE / YEAR

- Korea, Taiwan, Hong Kong. ··········· Please inquire at any of our local retail outlets.
- Philippines, Thailand, Singapore, Malaysia. ········· Please inquire at any of our local retail outlets.
- U.S.A., Canada, Mexico. ··········· ¥28,000
- United Kingdom, France, Germany, Netherlands, Belgium, Luxembourg. ··········· ¥30,000
- Switzerland, Austria, Spain, Greece, Denmark, Sweden, Norway, South Africa, Kenya. ······ ¥32,000
- Italy, Portugal, Finland, Kuwait. ··········· ¥35,000
- Brazil. ··········· ¥40,000
- Costa Rika. ··········· ¥45,000
- Bahrain, Tunisia. ··········· ¥50,000
- Turkey, Argentina, Colombia, Chili. ··········· ¥55,000
- Iran, Saudi Arabia. ··········· ¥59,000

Please remit the one-year subscription fee plus shipping costs to the bank described below or mail a money order for the appropriate amount. (Notify us of your remittance and include details of your name, address, telephone and fax number. You may do this by fax.)

Bank name : Sumitomo Bank Minamimorimachi-branch.
A / C No. : 129-632059
Address : 1-29, 2-chome, Minamimorimachi, Kita-ku, Osaka, Japan.

NOTE

Subscribers in Korea, Taiwan, Hong Kong and Singapore will find it more convenient to apply to Coin Journal agents in their respective areas.

Coin Journal Co., Ltd.

Mark Bldg., 2-4-2, Higashitenma, Kita-Ku, Osaka, Japan.
TEL.06(354)9891 FAX.06(354)9898

man appear are good for those who have fear of their parents' over possessiveness because it is helpful for children to overcome their cowardice and fear of their parents by fighting against evil.

The therapist says that computers themselves cannot be a special remedy, however, seeing children's lively appearance and recovery through playing games, adds "I'm certain that computer games give us energy to live, although there are not so many examples, you can see that in some cases, TV game shows are instructive." A psychologist in Paris admires, "Computers will go a long way in smoothing the relation between a therapist and a patient.

A Real Life Work Feeling By Personal Computer

-With A Lowering Of Prices; An Application Expansion, America Intel Is Realizing.

A real life work feeling, of moving around inside the scenery that you are looking at, is now being-realized via the personal computer. Intel, an American company, has developed such a system and in advance of being announced worldwide, it was officially in Japan first. Wearing special glasses to reveal what is in the background, and by placing an integrated circuit used primarily for picture control onto an electronic board which has been inserted into a computer, the image can be moved freely. This is the first time this kind of system has been able to be used with a personal computer. The more it is utilized, the more likely the high price of the system will be reduced.

In addition, it appears that we can expect an application of this technology towards simulation games and architectural designs as well. An outline of how the system works is as follows:

1. The picture image is compressed (the data is made concise) and stored. Two "Action Media 7500 Delivery" boards, which patch and reproduce the graphic management system, are combined in the personal computer.
2. The three dimensional image is revealed on a special pair of goggles. By using a control lever which is connected to these special glasses, the image can be moved freely.
3. Changes in the software scenery can be made by moving around.

In this experimentally produced software, a house is revealed sitting on a grassy field, and with the control lever approach the house from a number of angles and go inside, entering each of the rooms. With the board that controls the image, it is transmitted to the special glasses, where it becomes a 3D image.

In addition, within the scenery itself, one can, besides patching through the picture, control the image size and curvature in "real time," in accordance with head movements to the left or right. Not just a three dimensional image, but a real feeling of moving around can be created.

This system was being used and developed as a work station, but this is the first time it has been used on a computer. Excluding the glasses, this system, which up until now has taken tens of millions of yen, has been reduced to millions of yen.

Intel Corps computer, which synthesizes still pictures, voice, and words, called "DVI technology" is now being sold. This real life system was developed as a part of DVI technology. In the future, not only images, but voice information will be introduced and the output will be information transmissions that are close to the real thing.

announced the sale of discount tickets on admission fee reduction to attract visitors so that they could make up for decreasing tourists caused by the Gulf War and the recent recession.

At Matsushita Electronics Industry Corp 's recently purchased Universal Studios, the new admission fee for California residents is as follows: Adults: 17.00, Children: 12.00 with a 5 dollar discount. The annual number of visitors of last year was 4.6 million (a 9% decrease compared with the previous year). Although Universal Studios has a plan to extend the establishment by 100 million dollars, due to the fact that there is no prospect for a quick economic recovery, they are aiming to increase the number of visitors by issuing a discount.

At Disneyland, the annual number of visitors of last year was 12.9 million (a 3% decrease compared with the previous year) and the admission fee for Southern California residents was 20.00 for both adults and children. This is the first discount since 1980.

On the other hand, at Knott's Berry Farm, modeled on the age of Westward Expansion, the admission fee for children has been 9 dollars since the end of last year, with a 45% discount. According to Knott's Berry Farm, the number of visitors is increasing by as much as 20%. This reduction is proving to be a good thing.

Japan Toys-R-Us Announces Its Intention To Establish Chains In Miyagi And Okinawa

Toys-R-Us, the largest toy speciality shop in the world, (Japan head quarters: Kawasaki; President: Larry Bouts) announced to the Okinawa Development Agency and the Tohoku Trade Industry Bureau its intention to establish chains in Naha, Kadena (Okinawa), and Natori (Miyagi). With this announcement, the company has achieved its current objective of establishing chains at ten different locations.

Each chain is 3400 to 3600 square meters in floor space. The company will open the Kadena store in March of 1992, followed by Naha and Natori in October. Annual sales are estimated at 1.5 billion yen each at Kadena and Natori, and 1.7 billion yen at Naha.

Okinawa Construction Industry, a builder and retail trader, will build the Naha and Kadena chains, which will also be a joint venture of home centers, food supermarkets and Toys-R-Us, the main shop. The Natori chain will be built by Blue Chip, a stamp (Headquarters: Tokyo; President: Hideyoshi Kanai), acting as the building constructor, and opened as a home center.

Until now, Toys-R-Us had announced it's intention to establish chains at a total of seven places, including Sagamihara (Kanagawa prefecture), Niigata, Higashi-Osaka, Shinguu (Fukuoka prefecture), etc.

TV Games Are Highly Effective To Treat Neurosis

"The pictures of the Gulf War on TV have no reality. It is as if they were something in a computer game." Parents believe this is a bad influence on children and frown upon videogames.

In England a 9-year-old boy shot his girl friend dead in revenge last year. The boy was reported to be a gamemaniac, and this is one disadvantage of an information-oriented society.

On the other hand, a magazine in France reports that psychological treatment in Paris has adopted computer games to treat neurosis and its "information machine treatment" is proving to be successful. It is said that a boy who visits the center once a week and never smiled began to be willing to play computer games. The game plays an important role in removing suppressions and illusions from children. For example, games on which Pac-

highly manageable amusement facility, thus greatly enlarging the demand level.

The CD's that can be used are standardized by the Sony-Nintendo method, and there is no interchangeability with CD-ROM (the specialized memory CD's that have been produced so far. Unless the software makers arrange a licensing agreement with Sony-Nintendo, they will not be able to develop compatible software.

Sony, a leader in AV equipment, is also developing CD's and the technology for CD reproduction hardware. In addition, by purchasing CBS and Columbia pictures, Sony has gotten a lot of music and video software property. Fujitsu already puts out the CD-ROM 312-bit, standardized personal computer, the FMΔTOWNS but the price is close to 300,000 yen (US$2,100), and the high price is becoming a bottleneck to distribution. Sony and Nintendo are opening up demand for a unit priced at 100,000 yen.

Konami Industries To Set Up Own Production Facilities From This Spring

Famicon Cassette For Foreign Markets.

Konami Industries, a leading game software maker, will set up their own production for their 8 bit family computer game's overseas game software cassette, (NES) from this spring. Until now, they were under obligation to receive OEM assistance from Nintendo. However, with the establishment of their own facilities, it becomes possible to be able to freely adjust production amounts and output time. It appears that other companies are going to follow as well.

Konami Industries is indicating that the NES game cassette is showing a sales increase of about 64%. The "Teenage Mutant Ninja Turtles" game is especially active in the American market. TMNT is big, approaching 2-3 million in sales. There is still a plan to continue OEM assistance from Nintendo, and to close the ratio between OEM and self-production.

Because in the past they have had to entrust production to Nintendo, it was difficult to get popular software onto the market in time for the Christmas season. So, by lowering the cost of production of the software cassette via self-production, Konami expects it's profits will be able to grow. In the case of self-production, they have to pay Nintendo about 20% of sales as royalties.

Until now, Nintendo did not basically approve of a software maker setting up their own production facilities. However, for the 16 bit Super Family Con and portable "Game Boy", a lot of software has been produced. There is also a surplus of technical assistance to other companies to manage quality control. For these reasons, in relation to the comparatively large amount of NES user software, Nintendo authorized self production to various software makers from November of last year.

At present, cassettes for use in the Famicon game are self produced by seven companies: Konami Industries, Namco, Taito, Jaleco, Sun Electric, Irem, and Bandy. Konami Industries NES user software's self-production has a subcontract business and it appears to be affected by the other companies production strategy.

Attracting Visitors By Promotion

3 Great Theme Parks in California Discount tickets and admission fee reduction

The three great theme parks, Disneyland, Knott's Berry Farm, and Universal Studios

The Coin OP Journal

MONTHLY RANKING (10th. Mar.)

(TABLE VIDEO GAMES)		POINT
1. Quiz Tonosama No Yabou	(Capcom)	168
2. Quiz Shukudai wo Wasuremashita	(Sega)	142
3. Bells and Whistles	(Konami)	112
4. Runark	(Taito)	60
4. Final Fight	(Capcom)	60
6. Raiden	(Seibu)	58
7. Street Fighter II	(Capcom)	54
8. Mahjong Marineblue No Hitomi	(Nichibutsu)	52
9. Tetris	(Sega)	45
10. King of the Monsters	(SNK)	40

(COCKPIT GAMES)		POINT
1. Final Lap 2	(Namco)	152
2. GP Rider	(Sega)	102
3. Rad Mobile	(Sega)	82
4. Super Monaco GP	(Sega)	80
5. G-L.O.C.	(Sega)	73

baseball parks is transmitted to Kyodo VAN's main computer.

(2) Kyodo VAN then takes this data and compiles team and player data onto a system, called "Data Service System". This information is then transmitted to the user terminals in Kyodo VAN's nationwide network by "Dial Q^2" service.

(3) Sega, as a megadrive sales user terminal, carries out the development and sales of this data transmission.

This service is a new office development by the LSK group which takes the various business resources of Kyodo VAN and Sega, and fuses them to Nikkan Sports Supply's information. Kyodo VAN is concerned with information/communication. Sega, in its role as continuing service software maker for the home entertainment machine megadrive's game library, is concentrating on the fulfillment of service to the user's 150 units and the expansion of megadrive sales to baseball's 20 million fans.

Sony-Nintendo Form Co-op

Games and AV Equipment To Be Sold In Under One Year, Price: 100,000 Yen

Sony Corp. and Nintendo have announced that they will jointly develop and sell integrated game machines and AV equipment. Sony will develop an integrated machine which can read CD's and Nintendo's popular 16 bit family game machine "Super Famicom", and it will be available within a year at the earliest. Nintendo will also sell an adjoining CD for use in the game machine. The price of Sony's machine will be around 100,000 yen (US$714.00 140 yen = 1 dollar). Both companies hope to shake up the American and other foreign markets, and armed with low prices, open up new markets with this new combination game/audio visual family amusement machine.

When plugged into the family television set, the CD software and Nintendo's Super Familycom game software can be used on the unit that Sony is developing and selling. The CD has about 500 times the capacity of a floppy disk and introduces a clear picture with a present feeling of sound and photography. Additionally, the machine can be used to enjoy electronic publications, music software, and computer graphics software. Sony's machine makes the most of the 16-bit Super Famicom's superior sound and picture coordinate functions: the operation of which is not done by keyboard, but by the controller.

Nintendo will market a machine which plugs into the Super Famicom and exhibits similar functions. By developing the game with Sony, Super Famicom will be more than just a simple game machine. Rather, it will open a new road, by utilizing the machine as a

interpretation as to whether or not to count all the products as a new product or whether to do it by section, but comparing this year to last year yields the following results:

		1990	1991
1.	Video Games	31	28
2.	Large Machines	6	7
3.	Pinball Machines	4	4
4.	Adult Medal Games	12	20
5.	Child Medal Games	10	12
6.	Prize Machines	16	8
7.	Riding Machines	21	19
8.	Arcade Machines	11	9
9.	Misc. (coin changers, parts.etc)	19	32
	Total	130	139

With an increase of small booths from 413 to 529, a 28% increase, it is also seen that the number of new products stayed about the same. Therefore, how can a 28% figure be applied? On the whole, it can be said that expansion and machine establishment is accelerating rapidly, and that Sega and Taito are representative of the game simulation development industry.

In particular, there was an increase from 12 to 20% among the Adult Medal Game variety and although there was a large increase (19-32) among the "Misc" varieties, this was dependent upon bonus exhibitions between ten companies.

Although every year we hear that "the show lacks novelty", in this case, compared to two or three years ago, there was a great change in exhibition content. Perhaps the next exhibition will contain even more.

AOU '91 EXPO Convention Site

Kyodo Van, Sega, Nikkan Sports Data Service To Jointly Establish Pro Baseball Service

It was announced at a March 3rd press conference at CSK Arc Office Inc. that Sega Enterprises (Headquarters :Tokyo, Nakayama Hayao, President) will, in cooperation with Kyodo VAN and Nikkan Sports Data Service, launch a professional baseball data service, to begin on April 6, the start of the season. The service will compile individual and team records, and box scores of Japan's two leagues, the Central and Pacific.

The official name of this service is "Nikkan Sports Pro Baseball VAN". All information about the games outcome originates on the data provided by Nikkan Sports, and is entered into Kyodo VAN's terminal, where information about the game is displayed on the screen; to be enjoyed just like watching TV. This brand new communication network has been created as a new home entertainment service and during the preseason games, this system was demonstrated. An outline of the three companies cooperative effort is listed below:

(1) The data that Nikkan Sports Data Service collects by telephone circuitry from the

Mr. Nakamura Masaya Chairman: JAMMA

I would also like to offer my heartfelt congratulations on the opening of the AOU'91 amusement expo... Although I notice various problems within the industry, even if the manufacturers have developed an excellent product, when a number of operators have problems with how the product is used, there is a danger that the entire industry itself will be adversely affected.

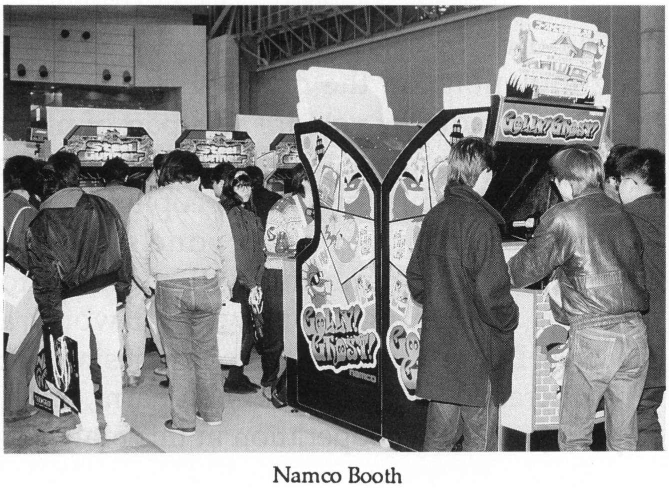
...At present, it is thought that the machines are used 90% correctly. From now on, I hope that correct management will continue and that a courageous solution will be found to the mahjong game problem. In addition, in America recently, is the problem of Bill 103, which deals with the problem of copy boards. As a problem that is directly related to the subject of intellectual property rights, this is something that we are paying attention to, but the problem of the boards as industrial property is thought of as being attributable to insufficient communication between the manufacturers and the operators. From here on out, I hope that everyone will cooperate so that we can develop the amusement industry even more.

More And More The Expansion Is Accelerating

When the trends of the exhibitions are taken into account, there is a slight difference in

Sega Booth

Taito Booth



Namco Booth

Capcom Booth

JAMMA
Nakamura Masaya
Chairman

AOU
Umehara Yasuzo
Chairman

National Police Agency
Hirano Shigemi
Security Division

AOU
Komai Tokuzo
Show Commitee Chairman

AOU 91-Opening Ceremony-Addresses Amusement EXPO

Address By The Sponsor, Mr. Umehara Yasuzo, Chairman: AOU

I would like to express my heartfelt gratitude in seeing such a large number in attendance here today. The number of exhibitors exceeds that of last year, and, because we have received corporate authorization, an increase in the number of exhibitors is predicted. However, with such problems as lack of exhibition space, we have not been able to accommodate some of the desires of the companies wishing to participate. Although we are endeavoring very hard to solve these problems, the fact remains that we have initiated partial solutions, and have caused those concerned some trouble.

Recently, the rising rate of female customers indicates that game machines are spreading in popularity among women, and that there is beginning to be a lot of support. With this in mind, two kinds of mahjong games, which were seen to be detrimental to the healthy development of children, have been indicated to us. With a fear of the bad influence and trends of these machines, we are aiming towards the creation of a safe amusement industry and the sponsorship of fun, pleasant, machines.

Guest Speaker: Mr. Hirano Shigemi, Assistant Section Chief, Security Division, Security Affairs Bureau, National Police Agency.

I would like to offer my heartfelt congratulations on the opening of the AOU EXPO. The industry you are all a part of plays an extremely important role, that of offering amusement, mainly for young people.

However, even with everyone's efforts, games used for gambling will continue to increase, something about which I worry a great deal. From now on, it is my desire that you all create products that don't harm, and I request your kind cooperation in this matter.

The Coin Op. Journal

APRIL

Coin Journal Co., Ltd.
Head Office/ Mark Bldg., 2-4-2, Higashitenma, Kita-Ku, Osaka, Japan. TEL.06(354)9891 FAX.06(354)9898

Tokyo Office/ 601, Villa Heights Dogenzaka, 1-17-9, Dogenzaka, Shibuya-Ku, Tokyo, Japan. TEL.03(3477)2250 FAX.03(3770)6053

AOU'91 Spring EXPO Opens 46 Exhibitors, 529 Booths/Exhibitions, 21,000 Visitors

The spring festival of the amusement industry, "AOU'91 Amusement EXPO," sponsored by the All Nippon Amusement Machine Operators' Union was held on February 26 and 27 at Nippon Convension Center, commonly called the Makuhari Messe.

The previous show had been held at the same place. The total number of exhibitors was 46 including one overseas company, a 12% increase compared with last year, and the number of applications for the exhibition booth was 539, a 31% increase, but came out to 529 (a 28% increase). As a spring festival, this was one of the largest.

The opening ceremony was held in front of Hall 1 at 9 o'clock.

At first Mr. Umehara, president of AOU addressed the crowd as a representative of the sponsor. Mr. Shigemi Hirano, the assistant chief of the Security Section Of the National Police Agency, and Mr. Masaya Nakamura, president of the Japan Amusement Machinery Manufacturing Association followed. After Mr. Komai, the committee chairman of the show declared the AOU'91 Amusement EXPO open, the tape was cut.

There was a rapid increase of visitors from noon on the first day. On the last day of the show, there was a long line of those who were waiting for the doors to open.

The number of visitors was 11,500 on the 26th and 9,500 on the 27th, a total of 21,000 (a 10.5% increase).

AOU'91 - Amusement EXPO (Chiba, Japan Convention Center)

コインジャーナル海外代理店

最近、海外で弊誌の購読をご希望される方が増えているため、海外取次店を設置致しました。読者の皆様のお知り合いに下記４地区で弊誌の購読を希望されている方がおいでになりましたら、各取次店をご紹介頂けますようお願い申し上げます。

台湾讀者們

「月刊コインジャーナル」（電視遊楽機専門月刊）和「月刊カラオケファン」（卡拉ＯＫ月刊）、為了方便台湾地区讀者、在台已設有服務處、希望訂閲者、請與下面地址联絡。

〈台湾総代理店〉

生泉企業有限公司
台北市林森北路２６３号４０１室
TEL.02(537)1735 FAX.02(537)1734

香港讀者們

「月刊コインジャーナル」（電視遊楽機専門月刊）為了方便香港地区讀者、在港已設有服務處、希望訂閲者、請與下面地址联絡。

〈香港総代理店〉

美都公司
G/F., Blk. C., Bell House, 543 Nathan Rd., Yaumatei, Kowloon, Hong Kong.
TEL. 852(770)9878 FAX. 852(771)7019

韓國購讀案内

월간 COIN OP JOURNAL (전자유기기구 전문 월간 잡지 및 월간 가라오게) 잡지를 구독 및 광고를 희망하시는 분은 아래 전화로 전화주시면 출장하여 정성껏 상담해 드리겠읍니다.

〈한국총대리점〉

MIDAS電子
SEOUL 特別市永登浦区堂山洞2街30-2号
永登浦流通商街 3F 바23号
TEL.02(677)9412, FAX.02(675)6297

SUBSCRIPTION INFORMATION

FOR SUBSCRIPTION INFORMATION OF COIN JOURNAL FOR SINGAPORE, MALAYSIA, THAILAND, PHILLIPINES AREAS, KINDLY CONTACT THE FOLLOWING.

〈AGENT〉

J ASHBY MARKETING PTE LTD.,
2 Leng Kee Road, #05-02 Thye Hong Centre Singapore 0315
TEL. 4726500, 4727018 FAX. 4721930

広告索引

AM業界の
トータルアドバイザー

業務内容
- ゲームコーナーの共同経営
- ゲームマシンの長期割賦販売
- ゲームソフトの共同開発

ケイ・アミューズメントリース㈱

●東京03(3709)3711 ●大阪06(365)8879

あ

アイレム……12
旭精工……302
朝日物産……169・176・300・301
アスパック……192
吾　妻……232
アポロ……75
アミューズオリエント……27
アルバ……294・295
アレックス……186
ウィズ……35・36・37
ウイング……279
宇宙堂……184
ＡＭランド……160
エイブル・コーポレーション……50・51
エクセレントシステム……291
エス・エヌ・ケイ……10・11
エム・ジー・エム……201
エルテック……200
大阪アミューズメント施設営業者事業協同組合……158
大阪サービス販売……165・187
大平技研工業……231

か

柿崎計器……142
カシオゲーム……235
カナヤ商会……166・167
カプコン……9
カワクス……21
共立工業……243
岐阜特機……61
クローバーコーポレーション……188
ケィ・アイ・シー……165
ケイ・アミューズメントリース……277
ケイ・アンド・ユウ商会……59・190・191
Ｋ，Ｕシステム……55
ケーティーユー……64・65
ゲーメスト……107
コスモ電子……239・240・241
コナミ……5
コロナ企画……238
小林商事……246・247

さ

サトー商事……282・293
サムコ通商……189
サン・エンタープライズ……174
サンカンパニー……185
サンワイズ……16
三賞製作所……277
三和電子……178・202・233
シグマ商事……2
Ｇ.Ｍ.エンタープライゼス……189
シーエスイー……62
ジーエム商事……54
システムサービス……22・23
芝商事……255
ジャレコ……303
ジャパン ケイ アンド ケイ システム……288
秀　和……193
スクラッチ……42・43
セイミツ商事……242
セガ・エンタープライゼス……70
総　商……56

た

タイガー商事……161
タイトー……4
大　裕……180
太陽自動機……40・41
第１販売……236
ダイショー商会……234
ダイナ……237
ダイワ商事……201
宝娯楽……24・25
タニガワ……30・31
玉　屋……195
中央リース……57
ツインエレクトロニクス……285
テクモ……13・15・17・297
データイースト……8
ティ・アンド・エム……66・67・68・69
トーケン……207
トスク……209
トーゴ……151
トーワジャパン……28・29
東葉興業……230
トーヨー……148・266・292
トライ……188

な

中日本リース……298・299
ナコス……156・157
浪速電子……165
ナムコ……6・7・304
ナビス産業……18・19
ナミキ商事……46・47・168
ニッコウ電子……52・53
ニッコー電子……249・253
日本システム……20
日本商事……58
日本メック……60
ニュージャトレ……34
ネクスト……223

は

パイオ産業……294・295
パラダイス電子……202・284
バーリーサービス……3
パ　ル……286・287
パルティー……290
バンプレスト……152・153
ビデオシステム……14
ヒルサイド・アミューズメント……213・251・264
ファーストロック……111・115
フィルモア……176
フェイス……32・33
富貴商会……38・170
ブラウン商会……169
ブリッジ企画……63
ボナンザエンタープライゼス リミテッド……289

ま

マイクロシステムプランニング……48・49
増田産業……61
ママトップ……162・196
三木商事……280・281・282・283
ミッチェル……26
メディア商事……39
メキシコ……154・155
メクマ……171

や

ユーエス産業……183
ユニバース……166・175・176・199
ユーピーエル……45
ユニックスコーポレーション……263

ら

ライフサービス……179
ロータスプレス……177
ロームロード……44
ローラートロン……折込み

わ

ワキタ……56

コイン・メダルのことなら…
…お任せ下さい。

OLYMPIA MACHINE ★ GAME ★

ユーザーのニーズに確実に応える
信頼できる各種コイン・メダルメーカー。

株式会社 三賞製作所

本社工場／東京都新宿区築地町１２
電　　話／03（3260）２４５０（代表）
ＦＡＸ／03（3269）２１９５

わが社のマドモアゼル

Mademoiselle

先月号に続いて今月もショー会場でのマドモアゼル撮影となり、また数多くのいろいろな女性に頼みこんで写真を撮らせてもらった。

各社ブース受付の女性達の笑みが、会場を歩きまわった来場者の疲れを癒やしてくれると、以前にも記したことがあったが、今回まさにそれを実感した。昨年から幕張メッセに会場が移され、規模が大きくなった分、疲労度も倍増されたようだ。

しかしながら、まだまだ会場に女性の姿が少ない。特に、一般来場者の女性。業界関係各社の女性社員の皆様、来年は是非お友達も誘ってショー見物にお越し下さい。

編集後記

▼春爛漫の４月――とは言え、年を経るほど、何とはなく心浮き浮き、という感覚が薄れていくのが哀しい。

▼ところで、業界関係各社には、多くのフレッシュマンが、期待と不安の入り混じった緊張感をもって出社されていることだろう。

▼昨今は某パソコン雑誌にも、アミューズメント業界各社への『就職戦線』が特集される時代となった。隔世の観あり、という思いもあろうが、社会性のある産業としてのポジション向上と共に、各企業体質の向上が著しいことは喜ばしい。（「トピックス」参照）

▼もっとも、オペレーター段階では、まだまだ人手不足、求人難の現状だ。これは昨今の各産業に共通した事情でもあるが、サービス業のポジション向上には、雇用者側の意識変更が求められていることも、忘れてはなるまい。

月刊コインジャーナル 4月号
VOL.16・NO.184

発行・編集＝小 林 一 郎
発行所　株式会社 コインジャーナル
本　社　大阪市北区東天満２丁目４番２号 マークビル
☎06(354)9891(代)・FAX06(354)9898
東京支社　東京都渋谷区道玄坂1-17-9 ヴェラハイツ道玄坂601
☎03(3477)2250・FAX03(3770)6053
印　刷　株式会社 ハマナ
発行日　平成３年３月30日
購読料　１部　1,240円(税込)
年間　14,400円(税・郵送料込)

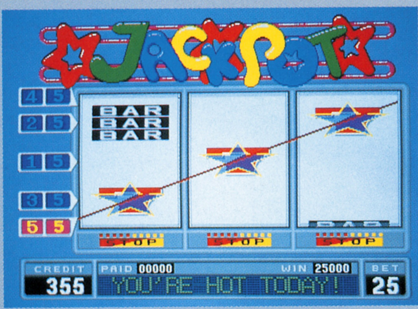
NUMBER ONE GAMES

Lucky 21

•Most exciting BLACK JACK.

Lucky 57 DUAL REELS

•Get exciting one color screen for FEVER.

Lucky 37 DUAL REELS


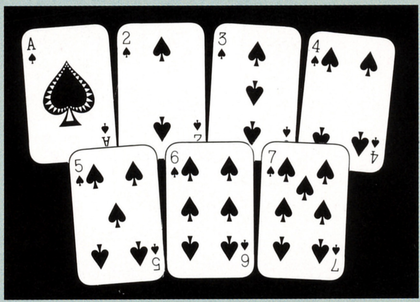
•Super! Double win on dual appear.

Lucky 75

•This is the hottest one.

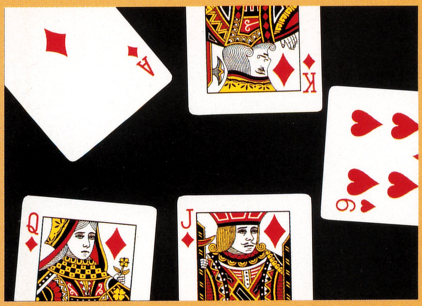
Lucky 90
•The top of reel games.

Lucky 55
•Enjoy easy win from both sides.

Lucky 77

•King of card games.

Lucky 89
•Your chance for super jackpot!

Lucky 74
•Ever last masterpiece of the card-game.



Lucky 25 DUAL REELS

•Rich game! Bingo/Cards by reels.

FOR AMUSEMENT ONLY

Development	Manufacturer
WING CO.,LTD.	EAGLE CO.,LTD
Tokyo, Japan.	Tokyo, Japan.
Tel.:(03)3331-7311 Fax.:(03)3331-7800	Tel.:(03)3331-7611 Fax.:(03)3331-7600

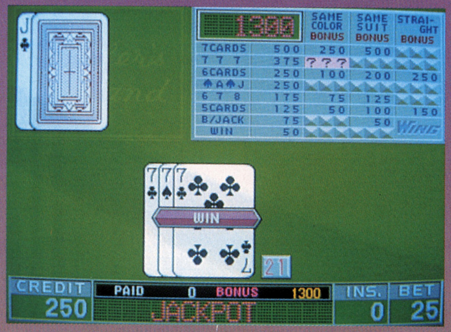
BLACK JACK 新世代

Lucky21-D

豊富なフィーチャーと多彩な機能でブラックジャックのNewスタンダードに！

J ACK POT & SAME COLOR BONUS

同一色で役が揃うと、役の配当にさらにBONUS配当。
写真の様に同一色で"777"が揃うとJACK POT。
BETの15倍の配当と魅惑の????点を獲得。

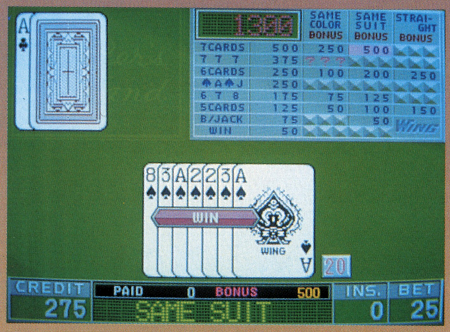


S PLIT

配られたカードを2箇所に分けてチャンスを拡げよう。
同一カードでなくてもSPLITできる設定もDIP SWで簡単に。

7 CARDS & SAME SUIT BONUS

7枚のカードの合計が21以下だとBETの20倍の配当。
写真の様に同一絵柄で揃うと、SAME SUIT BONUSとして更にBIGなBONUS配当。



L ARGE INDEX CARD

リアルカードとラージ インデックスカードの切り換えもDIP SWで簡単に。

6 CARDS & STRAIGHT BONUS

6枚のカードの合計が21以下だとBETの10倍の配当。
写真の様に連番で揃うと、STRAIGHT BONUSとして更にBIGなBONUS配当。

D OUBLE UP GAME

新タイプ登場―BONUS(ポーカー役)付のHIGH, LOW方式で熱中度倍増(写真右)
次札が見え隠れして期待が高まるラブチャンス方式(写真左)
他1種合計3種類をDIP SWの切換で選択可能(無も設定可)

★その他の特徴、機能 ●CONTINUE ●DOUBLE DOWN ●INSURANCE ●時計機能付データBOOKS

FOR AMUSEMENT ONLY 8907 マザーボード WING

販売店
AMUSEMENT MACHINE MK MIKI SHOJI CO., LTD.
有限会社 三木商事
東京都大田区大森北4−15−14
TEL 03(3768)0919 FAX 03(3766)6789

台湾代理
LOSON
樂神電機股份有限公司
台北市延平北路5段244巷21弄9號
TEL(02)811−8106(四線)

NEW CONCEPT VIDEO SLOT

Lucky 37

DUAL REELS

スロットマシンが今、全く新しい概念の下に新たなる進化を始めた！

DUAL REELS
回転するリールの内側でもう1本、別のリールが回転。この機構の採用により、スロットゲーム本来のシンプルな面白さはそのままに、より奥深いゲーム性を実現。

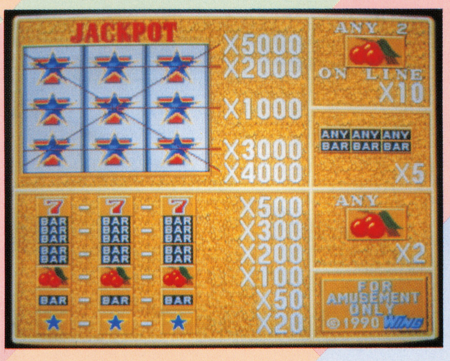
ANY CHERRY
カラフルなネオンのイルミネーションがプレイヤーの目を惹きつけます。
ANY 🍒 は場所を選ばず当たり役に。

JACK POT
外側のリールで☆が揃い、内側のリールで7が重なると JACK POT。
最高 25,000 CREDIT の高配当。

UP GRADE
外側のリールで揃った ANY BAR を内側のリールが 3 BAR にして配当UP！ しかし、時にはその逆も。
プレイヤーの興奮度も間違いなくUP！

DOUBLE WIN
例えば外側のリールで☆が揃い、内側のリールで 2 BAR が揃うと両方の得点がプレイヤーのものに。
リッチな気分が満点。

ODDS
高配当を実現する魅惑のODDS。
遊び心を刺激して、プレイヤーは断然エキサイト！



オートとマニュアル—2種のストップ機構を装備／プリンター機能内蔵

FOR AMUSEMENT ONLY

8907マザーボード WING

販売店
AMUSEMENT MACHINE MK MIKI SHOJI CO., LTD.
有限会社 三木商事
東京都大田区大森北4−15−14
TEL 03(3768)0919 FAX 03(3766)6789

台湾代理
LOSON
樂神電機股份有限公司
台北市延平北路5段244巷21弄9號
TEL (02) 811−8106 (四線)

業界初の牌種識別麻雀。掛け引きのスリル満載！積極派ゲーム!!

Lucky 13 JANMU

CREDIT TYPE

牌の種類を色分けしたので、裏ドラが、次牌が、相手の手の内が…わかる!!

ODDS

得点加算方式だから、手作りの意欲が高まります。プレミアムハンドはBETの度に2飜役が変わります。

WIN

ルールは一飜しばりのありありリーチ麻雀。遅延機能付自動配牌でスピーディーなゲーム展開とゆとりある思考時間を確保。見逃しを防ぐドラのカラー表示機能付。

YAKUMAN

役満にも加算されるので、役点は青天井で配当も断然有利。

LAST CHANCE

茶牌ー万子、青牌ー筒子、緑牌ー索子、赤牌ー字牌　ラストチャンスも必要な牌種だけ選べて高確率！

DOUBLE UP GAME1

シンプルなBIG＆SM ALLタイプ。五萬はEVEN。

DOUBLE UP GAME2

前の牌より高いか低いかを予想するHIGH＆LOWタイプ。4回勝って5牌で役が揃うと別にBONUS配当が。8牌でも更にBIGなBONUS役を用意したWチャンス!!

FOR AMUSEMENT ONLY

実用新案出願中

WING

販売店
AMUSEMENT MACHINE MK MIKI SHOJI CO., LTD.
有限会社 三木商事
東京都大田区大森北4−15−14
TEL 03(3768)0919 FAX 03(3766)6789

販売店
Sato
有限会社 サトー商事
大阪市東淀川区西淡路1−15−15
TEL 06(324)0051 FAX 06(324)0777

当社よりお買い求めの製品は全て保障証付です。

Lucky 88 PART2

- ボーナスゲーム(フリーゲーム)がつき更に面白くなりました。
- BETボタンでオールストップ、スタートボタンでリズミカルストップが出来ます。

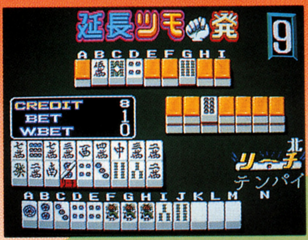
SLOT GAME 最大のヒット作!

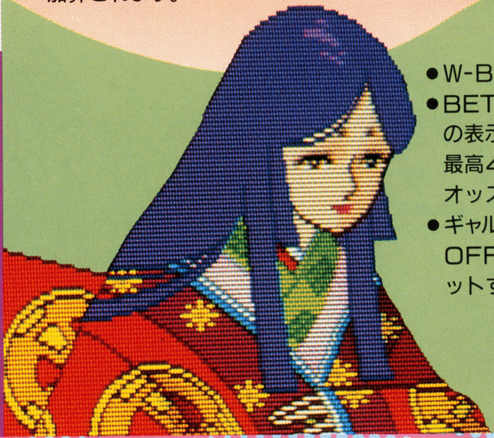
- 従来のラッキー88の筐体にワンタッチで取り付けが可能です。

総発売元 ㈲三木商事

BETタイプ 麻雀 かぐや姫 (其の弐)

- 配牌交換ができます。
- 満貫以上の役で通算5回和がると、ハズレ無しのボーナス・スロットができます。
- 和がる度にボーナス得点が1点ずつ預金され、倍満以上の役で和がるとボーナス得点がクレジットに加算されます。





- W-BETが付いています。
- BETを押す毎にODDSが2倍の表示をされる役が、ランタムに最高4ヵ所に現れます。(ビンゴ・オッズ)
- ギャルはディップスイッチのON/OFFにより、登場させる事もカットする事もできます。

総発売元 ㈲三木商事

NEW

新たな眼差しに出会える予感がしませんか?

あなたの時間、少しだけ私達にくださいネ!

AV2麻雀 第1弾 ベイブリッジの聖女™

第1弾 発売中!

(ニューマザーボード カセット付)

「AV2麻雀」には付属の専用テープを使用して下さい。

AMUSEMENT MACHINE MK MIKI SHOJI CO., LTD.

有限会社 三木商事

東京都大田区大森北4-15-14
ダイヤハイツ大森1F103
電話 03(3768)0919(代)
FAX 03(3766)6789

振込先
港信用金庫
大森支店
(普)071978
㈲三木商事

アミューズメントオンリーでご使用下さい。

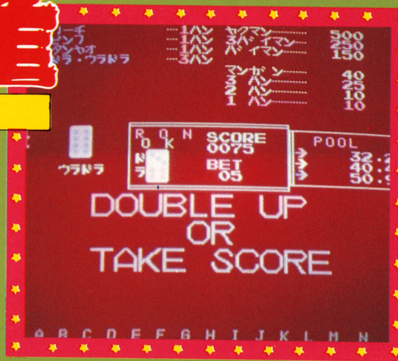
インカム急上昇！
絶賛発売中!!

赤麻雀
Double Bet

メダルコーナーで
高インカム続出!!

★ディアルスタート機構
★トリプルプール付き
★赤5ピン付き

▶各ロイヤル麻雀ワンタッチサブボード
▶メインボードあります
▶メダルコーナー用ソフトあります



インカムアップ間違いなし!!
絶対の自信を持って贈る
プロの麻雀ゲーム!!

本格的な麻雀のプレイ展開を重視して作られており、長期にて御使用頂けます。

★ハネ満以上であがるとメロディー音が鳴り、画面が赤く点滅するなどとてもエキサイティング!!

★スタート時、コンピューターオープン勝負付き

スピーディーなゲーム展開−3倍インカムアップ!!

当社の製品はすべてアミューズメントオンリーで御使用下さい。

爆発的人気！
超スーパースロット登場!!

フィーバーパニック
FEVER PANIC

※フルーツ筐体のワンタッチハーネスあります。

絶賛発売中！

自然確率最重視！
スロットの配当率完璧！

ラブチャンスGシリーズ以来の
超インカム急上昇中!!

●最高の技術とアイデアで長期間かけて作られた自信作。
●長期10年以上使用タイプ。
●本基板は長期にてアフターサービス有り。
●完全管理システム付。

★GOLD LINEを下取り交換致します。

☆EXPORT TYPE DEVIL VERSIONあり

一発逆転
永続的に販売
致します

カードゲームのマルチボード P・K マザーボード
PARADISE KING
パラダイス キング

●1991年の新しいソフトがあります。
新ソフトを御使用下さい。
☆ロム(ソフト)一発にてボーナスソフトもあります。
☆ノーマルタイプソフトあります。(プロ対応)
☆赤カードゲームスタイルあります。
☆ロム交換にて各使用メニューが増えます。
☆サブボードはつきません。すべてロムにて出来ます。
☆ダイヤモンドカードタイプ有ります。
☆ゴールドウイン新登場。
☆スーパー37タイプあり(オプション)。
新ソフト2種類 現在テスト中！ 近日発売
☆現状の筐体にワンタッチ！
☆スーパーアクション入りゲームソフトテスト中

ロムによりゲーム内容が交換可能!!

各メニューの微調整ソフト格安にて作ります。

現在
発売中

MARK A7K

GOLD WIN

㊙テスト中

ダブルベットエキストラ
(プロ対応)
好評発売中

今後も新メニュー続々登場!! ▶メニューが毎月変わっています。詳しくは当社までお電話ください。

★新規ロケーションオープンの方、情報提供及び御相談受け付けております。★

PS パラダイス電子㈱

TEL.03(3372)1590㈹
FAX.03(3372)6955(24時間受付)
東京都中野区本町3-2-9(PSビル)

振込先
帝都信用金庫
中野支店
普 236318

営業時間/AM 11:00〜PM 8:00 土曜・日曜・祝・祭日休み

PARADAIS. CO., LTD.
オリジナル証
使用は日本国内に限定
NO. F 02532

PSオリジナルシール

DREAM 9 PART II

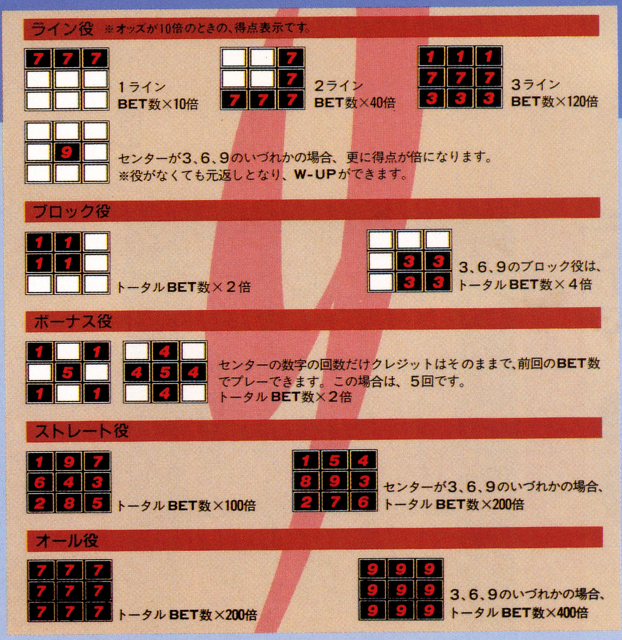
© EXCELLENT SYSTEM

あのドリーム9がさらにパワーアップして新登場

■TVスロットにワンタッチ装着OK!
■コネクター、操作パネルの改造は一切不要!

☆BONUS☆

☆W-UP GAME☆



AMUSEMENT ONLY

販売元

株式会社ツインエレクトロニクス

〒144 東京都大田区西蒲田6-9-3藤和西蒲田コープ603号
TEL 03(3730)3841 FAX 03(3730)3325

LUCKY 88 パートII

パルパル

OP価格 ￥108,000

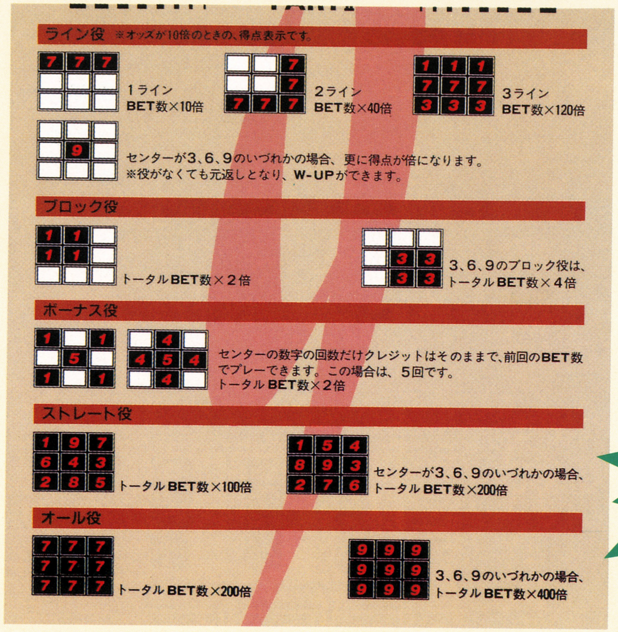
特徴

※WUP(ハイアンドローゲームも有ります)
※ストップ付(従来のゲーム中に瞬時にストップします)
※従来のゲームにチェリーラインで5.7.9回の
フリープレイゲーム有り

メダルコーナーの必需品

アミューズメントオンリーでご使用下さい

DREAM 9 PART II



★TVスロットにワンタッチ装着OK!
★コネクター、操作パネルの改造は一切不要!

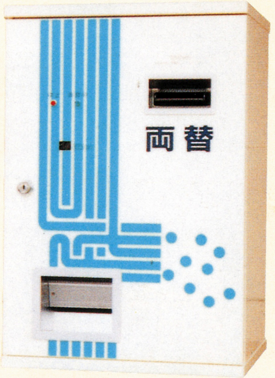
アミューズメントオンリーでご使用下さい

小型紙幣両替機

ロボチェンジ100

千円紙幣➡100円硬貨×10枚
500円硬貨➡100円硬貨×5枚

ロボチェンジ500



一万円紙幣➡500円硬貨×20枚
五千円紙幣➡500円硬貨×10枚
千円紙幣➡500円硬貨×2枚

クイズマシーン

59,000円(ソフト1本含む)

交換ソフトは

5パターン

ソフト価格 18,000円

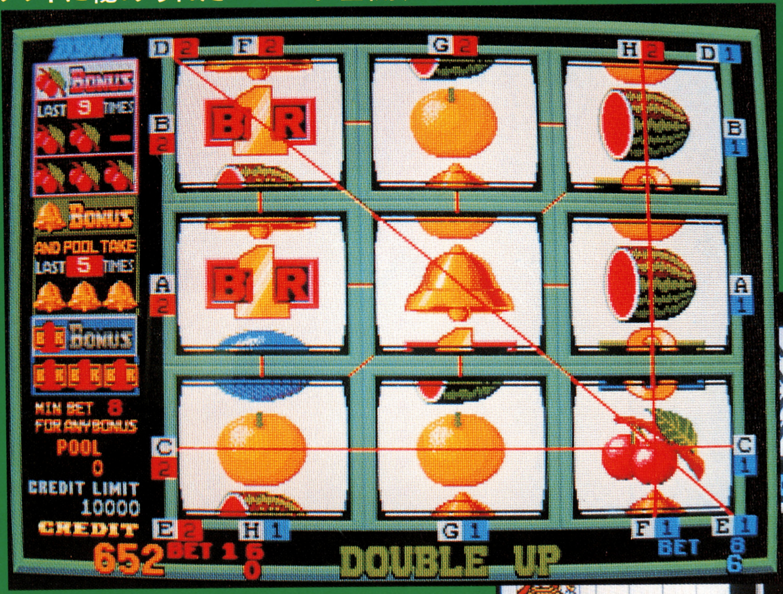
全問(1024)オリジナルソフトもOK!

娯楽遊技機総合商社 Pal
〒550 大阪市西区九条南2丁目16番5号
☎06(581)4762・FAX 06(581)5082
営業時間 AM10:00～PM7:30
第2・第3土曜日は定休日です。
振込銀行 大阪信用金庫 港支店
(当座) 500439 (有)パル

新発売！

CB III

ソフトに秘められたパワーが全開！インカムアップへと導きます



キューティーラインリミテッド

CUTY LINE LIMITED

キューティーP-1が「リミテッド」にリフレッシュして新登場！

特　徴

★ストップ付
★WUPギャルの変更
★全体的図面のイメージアップ

アミューズメントオンリーでご使用下さい

娯楽遊技機総合商社 Pal
〒550 大阪市西区九条南2丁目16番5号
☎06(581)4762・FAX 06(581)5082
営業時間 AM10:00～PM7:30
第2・第3土曜日は定休日です。
振込銀行　大阪信用金庫　港支店
（当座）500439 (有)パル

新発売

GOLDEN MIRACLE 7

ゴールデンミラクル 7 （メインボード サブボード）

ユーザーのニーズに合わせた新ソフト登場!!

ミラクルフィーバー

◆8BET以上で4つのコーナー又はひし形に停止した絵柄が同じである場合、フィーバーとなります。
◆7回のサービスゲームが出来ます。又、フィーバー開始時には、BET×7倍の点数がフィーバーボーナスとしてクレジットに加算されます。
◆フィーバー中"7"の絵柄1つにつき、BET×7倍の点数がクレジットに加算されます。

ダブルアップゲーム

◆W-UPに使用する6枚のカードを全て見せ、順番を入れ換えてBIG/SMALLを当てていくタイプのゲームで、記憶力が勝負となります。
◆W-UP中に"7"のカードが出た時は、BET×2倍の得点がボーナスとしてクレジットに加算され、W-UPゲームの勝敗には関係ありません。

花 6

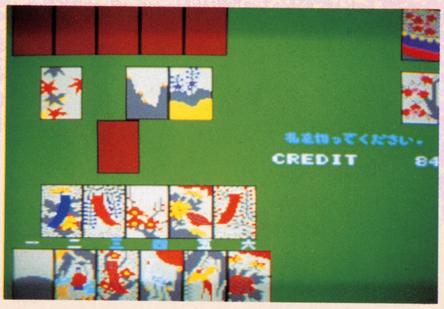
〈メインボード〉

新発売

雨の五光札がオールマイティーになる

新花がじ札

〈サブボード〉



花 6

①勝率調整
- ＩＮ枚数とＯＵＴ枚数を監視することで、勝率の設定が可能です。
- 勝率とボーナス発生率によって自動的に役の調整が出来ます。

②配点調整
- 五光、四光、雨四光、及び三光の配点を調整出来ます。

③W-UPゲームの改良
- W-UPゲームの当り易さは調整可能です。
- 6枚の札を見せて、順番を入れ換えた札から当り札を選びます。この時１枚の札が見えることがあります。（但しDIP SWにより禁止/許可が設定可能）

販売代理店募集中!!

★FOR AMUSEMENT ONLY★

新花がじ札

①勝率調整
- ＩＮとＯＵＴの枚数を監視することで、勝率の設定が可能です。

②配点調整
- 五光、四光、及び雨四光の配点を調整します。勝率とボーナス発生率によって自動的に役の出方が調整されます。

③親権変わり
- プレイヤーが勝った場合、親権が移ります。（DIP SWで選択可能）

④コンピュータ側手札表示
- ゲーム開始時の場札の中に（雨の五光札）があった場合、コンピュータ側の手札が一瞬見えます。

⑤W-UPゲーム
- 6枚の札を見せて順番を入れ換えた札の中から当り札を選びます。この時１枚の札が見えることがあります。（W-UPの当り易さ調整可能）

⑥不正防止
- 不正行為は全て出来なくなっています。

製造・発売元

JKKS

株式会社 ジャパン ケイ アンド ケイ システム

本社 〒110 東京都台東区秋葉原6-8 山越ビル7F TEL 03(3258)5581 FAX 03(3258)5576

工場 〒890 鹿児島市西伊敷町2-6-1 TEL 0992(20)6100 TEL 0992(23)2717

振込銀行
第一勧業銀行
御徒町支店
(普)1361590

新登場発売中!!

GOLDEN CRAPS

ゴールデン　クラップス

MODEL:GS-20060/BT

だまって使ってみて下さい。
私どもは業界の玄人だと自負しています。
その玄人が10年振りに初めて、やっとまともなゲーム機として皆様に
おすすめできるのがこれです。

今すぐ、お電話下さい。
くわしい資料をお送り
致します。

販売元

ヒルサイド・アミューズメント
〒231 横浜市中区山手町9-3 山手マンション1F
TEL.045-681-3110 FAX.045-662-3550

㈱ 永 真 企 画
〒168 東京都杉並区下高井戸5-2-4 池田ビル1F
TEL.03-3306-0881 FAX.03-3306-1022

アミューズ・東都
〒963 福島県郡山市細沼町9-9
TEL.0249-23-3284 FAX.0249-39-2772

㈲ ステファノ
〒220-91 横浜市西区中央1-29-3
TEL.045-324-1511 FAX.045-324-1597

名古屋ジューク㈱
〒458 愛知県名古屋市緑区鳴海町神ノ倉3-1442
TEL.052-877-1144 FAX.052-877-1145

㈲ スリーエム商会
〒251 神奈川県藤沢市本町1-1-32
TEL.0466-27-5531 FAX.0466-27-5647

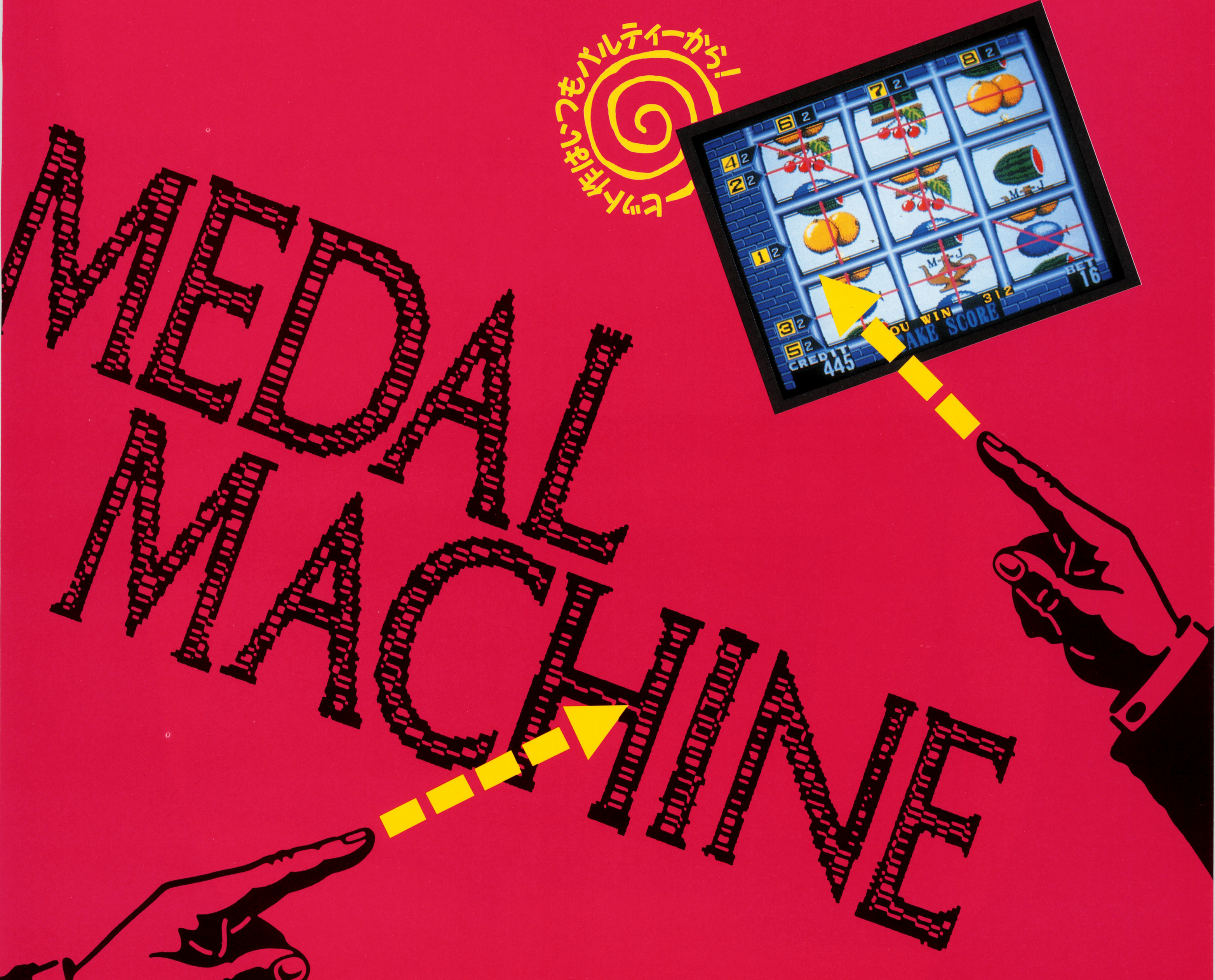
（順不同）

開発製造元 BONANZA ENTERPRISES, LTD.
ボナンザ エンタープライズ リミテッド

当社の許可なく販売を目的としてソフト及びハード又はいずれかでも無断改造する事は法律上違反行為となります。

Partie

メダル・マシンのことは パルティーへ!!



メダル・マシンのことなら、
各種メイン・ボード、サブ・ボードの
販売から修理まで全て承ります。
親切・迅速・丁寧なサービスで当社スタッフが
対応致しますので、お気軽にご連絡下さい。

——未来を見つめる総合レジャーシステム
有限会社 パルティー
振込先：三菱銀行上北沢支店(普)4554755 (有)パルティー

〒157 東京都世田谷区南烏山3−25−11
いずみハイツ芦花公園1F
TEL:03(5384)2311 FAX:03(5384)2316

DREAM 9 PART II

ⓒ EXCELLENT SYSTEM

あのドリーム9がさらにパワーアップして新登場

メダルコーナーで
高インカム記録中!

■TVスロットにワンタッチ装着OK!
■コネクター、操作パネルの改造は一切不要!

☆BONUS☆

☆W-UP GAME☆

ライン役 ※オッズが10倍のときの、得点表示です。

1ライン
BET数×10倍

2ライン
BET数×40倍

3ライン
BET数×120倍

センターが3、6、9のいづれかの場合、更に得点が倍になります。
※役がなくても元返しとなり、W-UPができます。

ブロック役

トータルBET数×2倍

3、6、9のブロック役は、
トータルBET数×4倍

ボーナス役

センターの数字の回数だけクレジットはそのままで、前回のBET数でプレーできます。この場合は、5回です。
トータルBET数×2倍

ストレート役

トータルBET数×100倍

センターが3、6、9のいづれかの場合、
トータルBET数×200倍

オール役

トータルBET数×200倍

3、6、9のいづれかの場合、
トータルBET数×400倍

AMUSEMENT ONLY

製造開発元
株式会社 エクセレントシステム
〒160 東京都新宿区四谷4-34-2 武藤ビル4F
TEL 03(3353)0699 FAX 03(3353)0552

GOLDEN MIRACLE 7

ゴールデンミラクル 7 （メインボード サブボード）

ユーザーのニーズに合せた新ソフト登場！

ミラクルフィーバー

◆8BET以上で4つのコーナー又はひし形に停止した絵柄が同じである場合、フィーバーとなります。
◆7回のサービスゲームが出来ます。又、フィーバー開始時には、BET×7倍の点数がフィーバーボーナスとしてクレジットに加算されます。
◆フィーバー中"7"の絵柄1つにつき、BET×7倍の点数がクレジットに加算されます。

ダブルアップゲーム

◆W-UPに使用する6枚のカードを全て見せ、順番を入れ換えてBIG/SMALLを当てていくタイプのゲームで、記憶力が勝負となります。
◆W-UP中に"7"のカードが出た時は、BET×2倍の得点がボーナスとしてクレジットに加算され、W-UPゲームの勝敗には関係ありません。

ミラクル・ジョーカーチャンス

記憶力が勝負のキーポイント！

オープンダブルアップゲーム採用!!

Lucky 88 PART2

SLOT GAME 最大のヒット作!!

WING

TON TON君

これが10インチカウンター筐体の決定版！

★あらゆるゲームに対応。
★パネルは(スロット・麻雀・花札・カード)4種類併用。
★設置場所を選ばない。

仕様 H380×W300×D425(mm)
2WAYシュート付(100円・500円) 金庫容量 約1800枚

コンパクトで高品質！

100円硬貨払出しタイプ

千円紙幣➡100円硬貨×10枚
500円硬貨➡100円硬貨×5枚
ホッパー収容枚数5000枚
1000円インカウンター付
500円インカウンター付
リセット付
H600×W400×D350(mm)

500円硬貨払出しタイプ

一万円紙幣➡500円硬貨×20枚
五千円紙幣➡500円硬貨×10枚
千円紙幣➡500円硬貨×2枚
ホッパー収容枚数4000枚
1000円インカウンター付
500円アウトカウンター付
リセット付
H600×W400×D350(mm)

低価格の両替機コンビ！

株式会社トーヨー

フリーダイヤル(料金無料) 0120-341116
〒545 大阪市阿倍野区昭和町1−19−21
TEL06(628)2136 FAX06(624)3987

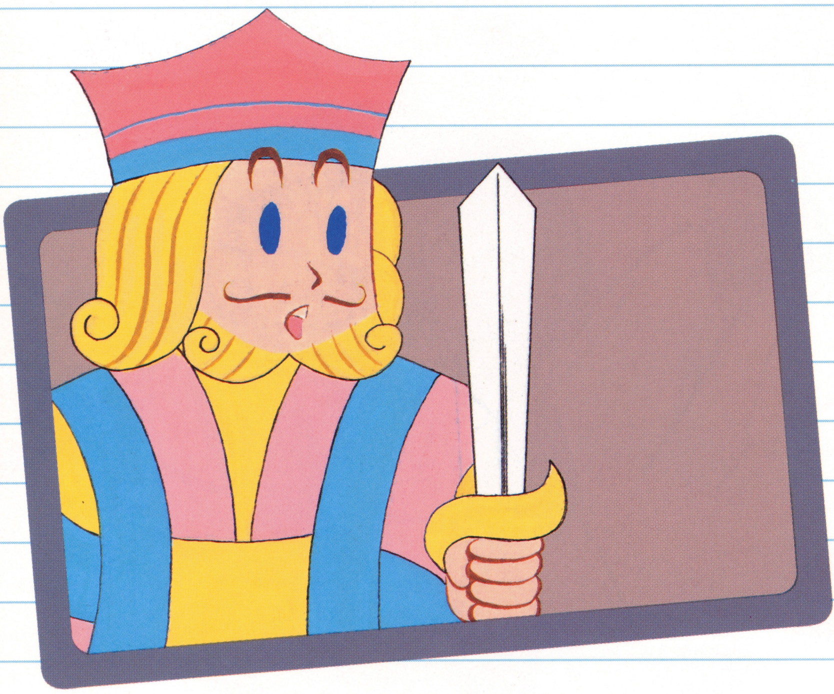
振込先
住友銀行西田辺支店
当座預金 246847
㈱東洋物産

Satoは信頼のトレードマーク!!

3・7シリーズ第3弾

3・7・A '90

好評発売中！



- 3、7、Aの1ペアから不思議な事が？
- フィーバーチャンス倍増
- ファルコンタイプ、ボナンザタイプからワンタッチ
- BET、MAX、コインレートetc. ディップ切換可能

サブボード　¥58,000

今、人気ナンバーワン！

総合レジャー機器・ソフト開発

Sato 有限会社サトー商事

〒533 大阪市東淀川区西淡路1-15-15 TEL.06(324)0051㈹ FAX.06(324)0777

ALBA 有限会社 アルバ

〒156 東京都世田谷区赤堤2－3－11

TEL 03(3327)0044・FAX 03(3327)0041

〔振込口座〕協和銀行 豪徳寺支店 ㊢001525 ㈲アルバ

Pio パイオ産業株式会社

〒533 大阪市東淀川区菅原6丁目29－10永仮ビル1F

TEL：06(322)9655

FAX：06(321)4416

東洋信用金庫、井高野江口支店 ㊔221176 パイオ産業㈱

ROYAL SUB
ロイヤルサブ

MAHJONG·VEGAS 麻雀・ベガス

C 1991 DYNAX INC.

新発売

麻雀ゲームのプログラムに「ファジー理論」を応用した画期的基本技術!

不思議の卓のテクニック

■速攻ポイント
■ワン・ラウンド・バック
■Don Den5回
■W-BETetc.

中日本リース(株)

★タイムに挑戦する速攻ポイント
★ドジなプレイヤーの為の「ワン・ラウンド・バック」

SPAC.
ロイヤルサブ(SUB BOARD)、CREDIT TYPE(メダル制)
WITHIN HOPPER CONTROL PAY-OUT CIRCUIT
"七為副盤、必須裝於ROYAL MAHJONG的主盤另:要實行
"退幣"、必須要有專用的副盤。
可適用台湾規格
日物メダル筐体他、各社メダル筐体にワンタッチ仕様

新発売

GOLDEN MIRACLE 7

ゴールデンミラクル7 (メインボード サブボード)

ミラクルフィーバー

◆8BET以上で4つのコーナー又はひし形に停止した絵柄が同じである場合、フィーバーとなります。

◆7回のサービスゲームが出来ます。又、フィーバー開始時には、BET×7倍の点数がフィーバーボーナスとしてクレジットに加算されます。

◆フィーバー中"7"の絵柄1つにつき、BET×7倍の点数がクレジットに加算されます。

ダブルアップゲーム

◆W-UPに使用する6枚のカードを全て見せ、順番を入れ換えてBIG/SMALLを当てていくタイプのゲームで、記憶力が勝負となります。

◆W-UP中に"7"のカードが出た時は、BET×2倍の得点がボーナスとしてクレジットに加算され、W-UPゲームの勝敗には関係ありません。

★AMUSEMENT ONLY 当社より購入された商品は賭博に使用しないで下さい。★

Pio パイオ産業株式会社
〒533 大阪市東淀川区菅原6丁目29−10永仮ビル1F
TEL:06(322)9655
FAX:06(321)4416
東洋信用金庫、井高野江口支店㊌221176 パイオ産業㈱

ALBA 有限会社 アルバ
〒156 東京都世田谷区赤堤2−3−11
TEL 03(3327)0044・FAX 03(3327)0041
〔振込口座〕協和銀行 豪徳寺支店 普 001525 ㈲アルバ

唄う「よろこび」を伝えるエンターテイメントマガジン

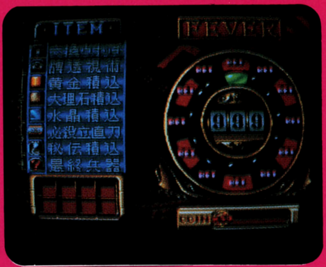
月刊カラオケfan ファン

歌には人生が、
遊びには時代がある。

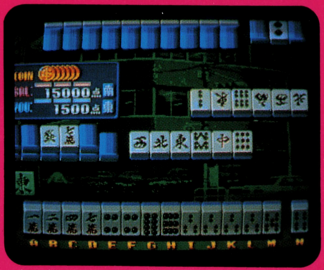
●年間購読料 7,200円(送料込)
●お申し込みは郵便振込で。郵便口座 大阪8-11372
●詳しいお問合せは ☎06-354-9891
㈱コインジャーナル・月刊カラオケfan編集部まで…

カラオケが登場して10余年、今ではその愛好家人口は2千万人とも3千万人とも言われています。これはゴルフ、釣、囲碁等といった、現在の最もポピュラーなレジャー人口と匹敵する規模と言えるでしょう。こうした大規模なファン人口を擁するレジャーにもかかわらず、この分野の動きをトータルに捕え、情報提供できる雑誌媒体は、これまでのところほとんど出現しなかったと言えます。「月刊カラオケファン」では、こうしたカラオケレジャーをマクロの視点から捕えつつハードウェアーとソフトウェアーの両者を多角的に、より具体的かつ詳細に報道する、カラオケに関する総合専門誌です。

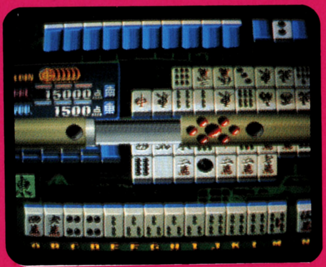
毎月15日発行 **カラオケに関する総合専門誌**



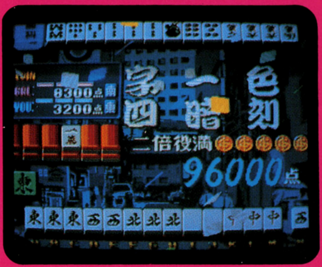
アイテムはカジノで獲得！



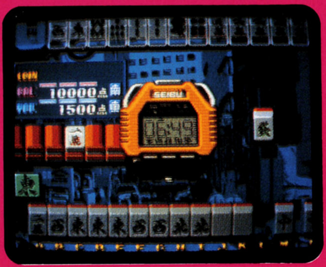
完成された麻雀ゲーム！



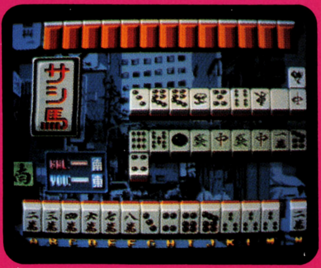
必殺のリーチ棒



よくやった！
特ダネはすぐそこに！



交換ウォッチは時間をくれる。



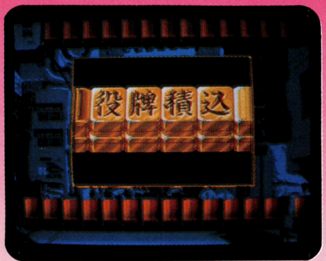
女の子からのサシ馬勝負、受けて立つ!?

サシの勝負が
キモチイイ!!

FEEL SO GOOD!!

とってもE雀™

潜入！アイドルプロダクション



カジノで勝てば、こんなモノも……。

20のポーズでアナタを誘う、
アイドル達と麻雀勝負!!
やればやるほどアツくなる、
なが〜〜く愛せる麻雀です!!

謎の芸能プロの秘密を解け!!

©1991 SEIBU KAIHATSU, INC.,

開発元
SEIBU KAIHATSU, INC.,
有限会社 セイブ開発
〒101 東京都千代田区三崎町2-20-1
TEL.03(3238)9169/FAX.03(3238)9187

発売元
TECMO テクモ株式会社
〒102 東京都千代田区九段北4-1-34
TEL:03(3222)7620〜3 FAX:03(3222)7629

DYNAX INC.
ダイナックス株式会社
17-1, HATTAN NIJUKKENYA
MORIYAMA-KU NAGOYA, JAPAN.
☎052-791-4113 FAX.8152-791-4168

中日本リース株式会社
〒463 名古屋市守山区廿軒家八反17-1N-Lビル1F
TEL.052-791-4111㈹ FAX.052-791-4168

ROYAL SUB・ロイヤルサブ

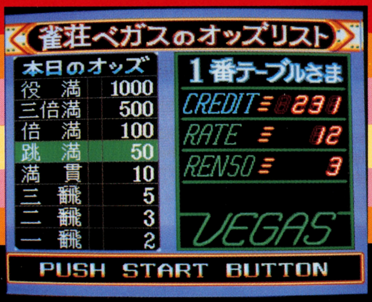
VIDEO COMPUTER SYSTEM
DYNAX

MAHJONG・VEGAS
麻雀・ベガス

©1991 DYNAX INC.

麻雀・拉斯維加

麻雀ゲームのプログラムに
『ファジー理論』を応用した画期的基本技術！



不思議の卓のテクニック

- ★速攻ポイント
- ★ワン・ラウンド・バック
- ★DonDen5回
- ★W-BET etc.

★タイムに挑戦する速攻ポイント

★ドジなプレイヤーの為の「ワン・ラウンド・バック」

定価￥68,000（サブボード）
定価￥83,000（完成品基板）

日物メダル筐体他、各社メダル筐体にワンタッチ仕様。

●SPAC・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
ロイヤルサブ(SUB BOARD)、CREDIT TYPE(メダル制)、WITH IN HOPPER CONTROL PAY-OUT CIRCUIT
〃七為副盤、必須裝於ROYAL MAHJONG的主盤
另：要實行〃退幣〃、必須要有專用的副盤。
可適用台湾規格

DYNAX INC.
ダイナックス株式会社
17-1, HATTAN NIJUKKENYA
MORIYAMA-KU NAGOYA, JAPAN.
☎052-791-4113 FAX.8152-791-4168

中日本リース株式会社
〒463 名古屋市守山区廿軒家八反17-1N-Lビル1F
TEL.052-791-4111㈹ FAX.052-791-4168

よりリアルに本物を追求！究極のカードゲーム、ついに登場！
ーリアル・カードー
Real CARD
★本物のカード使用で
ダブルアップゲームがさらに興奮!!
リアルな体験がカードゲームの世界を変える！
■機械の仕様は予告なく変更されることがあります。ご了承下さい。
■アミューズメントオンリーでご使用下さい。
※写真の筐体・パネルと実際の商品は異なります。
●三光役が出来た時、画面左上にWボーナス得点が表示されます。これは、W-UP、TAKEスコアに関係なく得点がもらえます。
●三光ダブル中(ニュー親権)に、赤短が出来ました。左上にボーナス得点が表示されます。(ニュー親権中は得点は倍です。)
画面中にゲームBET表示が追加されました！
花合せ六パート2用サブボード
花チャンス
花札ゲームの超ベストセラー！ロングセラーで大好評発売中!!
機能
●ニュー親権 有りor無し
(ゲームに上ると次のゲームから配当が倍になります。)
●ボーナスゲーム(花チャンス)有りor無し
●BET・MAX(10or20)切換
●オートスタート切換
●三光ダブル 有りor無し
(三光で上るとボーナスゲームが、倍になります。×3回)
●親権有りor無し、親権時のBET・MAX有りor無し
●㊙????? 有りor無し
⊙すべてのDIP・SWをOFFにするとまったくノーマルになります。
〔製造元〕PANAC 〔総発売元〕(有)朝日物産 アルバ許諾製品
有限会社 朝日物産
〒535 大阪市旭区新森7−4−32
TEL 06(955)2311／FAX 06(955)2313
振込先 相互信用金庫 守口支店 当座預金153659㈲朝日物産

NEW CHANGER SERIES

朝日のニュー両替機シリーズ登場!

※商品はすべて発売中。イラスト外観及び、仕様は変更になる事があります。予め御了承下さい。

100円硬貨払出し
タイプ両替機。

LEDでメンテの
管理表示が可能!

■両替内容
- ●千円紙幣
  ⇨100円硬貨×10枚
- ●500円硬貨
  ⇨100円硬貨×５枚

■収容枚数
100円硬貨 約3500枚
※紙幣圧縮機付

■H 810×W 95×D 250㎜

AS-512

高額タイプでは
最小サイズ!!

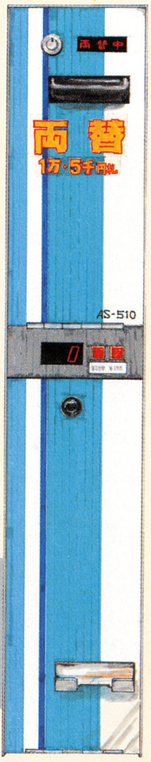
LEDですべての
データを管理!!

■両替内容
- ●一万円紙幣
  ⇨千円紙幣×10枚
- ●五千円紙幣
  ⇨千円紙幣×５枚

■収容枚数
一万円紙幣 約200枚
五千円紙幣 約200枚
※紙幣圧縮機付

■H 810×W 150×D 250㎜

AS-510
高額紙幣両替機



500円硬貨払出し
タイプ両替機。

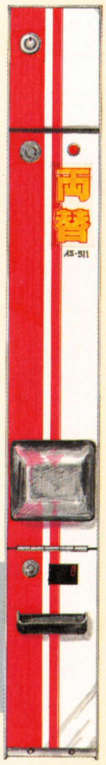
LEDでメンテの
管理表示が可能!

■両替内容
- ●一万円紙幣
  ⇨500円硬貨×20枚
- ●五千円紙幣
  ⇨500円硬貨×10枚
- ●千円紙幣
  ⇨500円硬貨×２枚

■収容枚数
500円硬貨 約3000枚
※紙幣圧縮機付

■H 810×W 95×D 250㎜

AS-511

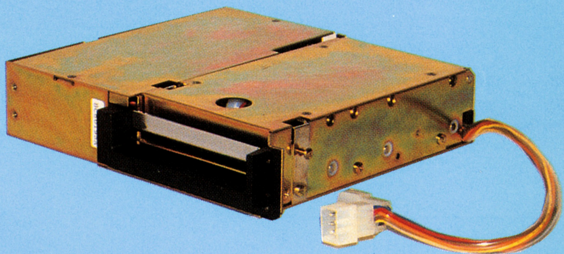


低価格! 高品質!

AS-15

仕様
使用紙幣●千円・五千円・一万円紙幣
挿入方向●表裏４方向
サイズ●H 145×W 130×D 150㎜
（投入口＝W 80×D 37㎜）

AS-10WT



仕様
使用紙幣●千円・五千円・一万円紙幣
挿入方向●表面２方向
サイズ●H 37×W 165×D 150㎜

自販機・両替機用
オリジナル紙幣識別機

有限会社 朝日物産
〒535 大阪市旭区新森７−４−32
TEL 06(955)2311 / FAX 06(955)2313
振込先 相互信用金庫 守口支店 当座預金 153659 ㈲朝日物産

AsahiSeiko CO.,LTD.
AE-882
AD-81P
870-A/B
810-ES
757-P
720-A/B
KWM/740
COIN SELECTOR
コインからカードまで
コイン、紙幣からカードまで
あらゆるニーズに
先進の技術と安心の精度で
応えます。
CARD DISPENSER
MODEL
CD-200
●新クラッチ方式と逆転ローラーを採用
●専用制御基板を装備
COIN HOPPER
DH-750
CH-500
WH-1
NH-1
CAH-1
CAH-BJ
信頼と技術のふれあい
旭精工株式会社
本社●〒107 東京都港区南青山2-24-15/PHONE 03-3401-6181
謹　告　当社ホッパー製品は、特許権、実用新案権及び意匠権によって保護されております。したがいまして、権利侵害については、民事上・刑事上の罰則規定が適用されます。
●詳細はカタログを御請求下さい。
（仕様及び外観は、お断わりなく変更する場合があります。）

JALECO

マジシャン

おもしろさ病み憑き

事件に巻き込まれて**幽霊**になってしまった青年が、悪の組織に捕らわれた彼女を助ける為、様々な敵に**乗り移り**ながら闘って行きます。

乗り移ったキャラによって攻撃・スピードが違い様々なパターンを楽しめます。

アマゾン

ドラゴン

ファンタズム

PHANTASM™

※改良のため仕様、デザインを予告なく変更することがあります。当社の製品価格には、消費税は含まれておりません。

株式会社ジャレコ
(本社) 〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 ☎03-3708-4811(大代表) 03-3708-4810(販売一部代表)
(大阪) 〒564 大阪府吹田市垂水町3-18-33 ☎06-385-5100(代表)
(福岡) 〒812 福岡市博多区東比恵3-11-18水巻第1ビル ☎092(482)6811(代表)
(サービスセンター) 〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 ☎03-3420-2271(代表)

平成3年3月30日発行（昭和56年1月24日第三種郵便物認可）第6巻第4号 通巻84号 毎月10日発行 定価一二四〇円